

Mi Pequeña Ludoteca Kennedy, un Espacio Divertido para Lograr mis Sueños

Trabajo Presentado para Obtener el Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Sandra Liliana Vásquez Bogotá

Noviembre 2016.

Copyright © 2016 por Sandra Liliana Vásquez. Todos los derechos reservados.

Dedicatoria

En el presente trabajo de tesis quiero agradecer a Dios, por haberme permitido llegar a este gran momento dándome salud, y su infinito amor. A mi Esposo, Orlando Corredor Rubio por apoyo y cariño incondicional., A mis hijos que los amo infinitamente. Luis Carlos corredor Vásquez por ser mi guía profesional en este trabajo y María Alejandra Corredor por ser mi motivación y ternura. A la UNIVERSIDAD LOS LIBERTADORES por darme la oportunidad de estudiar tan grandiosa especialización. A mi director de proyecto Cesar Augusto Sánchez, por su esfuerzo y dedicación, a los demás docentes que me han acompañado por sus conocimientos, sus experiencias y sus motivaciones que han logrado que pueda terminar mis estudios con éxito.

Son muchas las personas que han formado parte de mi vida profesional a las que agradezco su amistad, consejos, apoyo, ánimo y compañía en los momentos más difíciles de mi vida. Algunas están aquí conmigo, otras en mis recuerdos y en mi corazón, sin importar en donde estén quiero darles las gracias por ser parte de mi vida, por todo lo que me han brindado y por todas sus bendiciones.

La Autora

Resumen

El presente trabajo de investigación hace referencia a la creación de una ludoteca llamada “ mi pequeña ludoteca Kennedy “ , en la Institución integrado de Soacha sede primaria, esta propuesta ha pretendido lograr la adecuación de un espacio lúdico creativo y pedagógico, por no haber otro espacio diferente al aula de clases tradicional, la metodología utilizada para este proyecto fue la investigación acción utilizando diarios de campo semanales y talleres mensuales cada uno de ellos con actividades de aprendizaje, sociales , creativas y divertidas.

El proceso de acondicionamiento para un espacio como este se realizó paso a paso desde su promoción, inauguración, construcción, horarios , talleres, diarios de campo , hasta su propia evaluación de resultados; logrando que no solo los niños y niñas estuvieran muy felices sino que se conformara definitivamente la primera ludoteca de la institución pudiendo abrir sus puertas a partir del próximo año con el aval de los directivos y administrativos y esperando el apoyo de todos los compañeros docentes que quieran utilizarla y hacer del diario vivir de clase más agradable a los estudiantes y gratificante para los maestros.

Palabras Clave: Lúdica, ludoteca, espacios creativos

Abstract

This research refers to the creation of a toy library called "my little toy library Kennedy" in the institution integrated Soacha primary headquarters, this proposal has sought to achieve the appropriateness of a creative and educational play area, there is no more space different from the traditional classroom lessons, the methodology used for this project was action research using daily weekly and monthly field workshops each with learning activities, social, creative and funny.

The conditioning process for a space like this step was done since his promotion, inauguration, construction schedules , workshops, field notes, to its own evaluation of results; achieving not only the children were very happy but the first toy library of the institution definitively conform can open its doors from next year with the support of managers and administrative and waiting with the support of all fellow teachers They want to use and make daily living more enjoyable class students and rewarding for teachers.

Keywords: playful, playroom, creative spaces

Tabla de contenido

Capítulo1 Mi pequeña ludoteca Kennedy.....	1
Capítulo 2 Un espacio divertido para lograr mis sueños.....	5
Capítulo 3 El nacimiento de una bella idea	30
Capítulo 4 Creciendo con mi ludoteca	35
Capítulo 5 ¿Y cómo vamos?.....	52
Lista de Referencias.....	54
Anexos.....	56

Lista de tablas

Tabla 1 Importancia de la implantación de actividades recreativas.....	10
Tabla 2 La importancia del juego y los juguetes para el desarrollo integral de los niños.....	13
Tabla 3 Las teorías de juego.....	14
Tabla 4 .El juego y la importancia de su relación con la afectividad y el aprendizaje de los niños.....	16
Tabla 5 Tipos de ludotecas.....	20
Tabla 6 Clasificación de los Juegos ESAR.....	25
Tabla 7 Taller lúdico numero 1 Divertimascaras “mascaras tribales.....	41
Tabla 8 taller lúdico número 2“capsulas del tiempo”.....	42
Tabla 9 taller lúdico número 3 “El zootropo” taller de animación.....	43
Tabla 10 taller lúdico número 4 “Namaste” yoga para niños.....	44
Tabla 11 taller lúdico número 5 “animales fantásticos”.....	45
Tabla 12 Diario de campo N1 "mi casita".....	47
Tabla 13 Diario de campo N2 "juguemos a la comba”.....	48
Tabla 14 Diario de campo N3“Construyendo e Imaginando”.....	49
Tabla 15 Diario de campo N4 “Bingo y catarinas”.....	50
Tabla 16 Diario de campo N5 la “educadanza” juego de expresión corporal.....	51
Tabla 17.diario de campo proyecto Mi pequeña ludoteca Kennedy.....	56
Tabla 18 .Taller lúdico Mi pequeña ludoteca Kennedy.....	56

Lista de figuras

Figura 1 Esquema de gestión.....	35
Figura 2 Aviso publicitario.....	37
Figura 3 Folleto informativo para los docentes y directivos.....	38
Figura 4 Horario taller mensual.....	39
Figura 5. Evidencia fotográfica de talleres.....	57
Figuran 6 Actividades en la ludoteca.....	58
Figura 7 evidencias fotográficas diarios de campo.....	59

Capítulo 1

Mi pequeña ludoteca Kennedy

Los espacios lúdicos, constituyen un ámbito de expresión personal y colectiva que puede incluir elementos artísticos, científicos, culturales y recreativos. Por ello hablar de estos espacios, es hablar de libertad del pensamiento, de intereses, gustos y emociones, aspectos que brindas sentido a estos espacios como lugares asociados a la experiencia recreativa, al propio juego, a la diversión y satisfacción de los intereses de las personas.

Desde esta perspectiva, y a partir de la observación realizada en la institución Integrado de Soacha, Sede John f Kennedy, se evidencia la falta de lugares para el ocio y el aprovechamiento del tiempo libre, ya que la institución solo cuenta con una cancha y un parque (que ahora está como almacén de pupitres usados). Las causas de esta dificultad radican principalmente en las concepciones que sobre espacio lúdico se tiene, ya que no existe un espacio que cumpla con las características básicas para generar uno, además de ello, se piensa que los espacios lúdicos hacen alusión a las clases de educación física y por lo tanto a escenarios al aire libre, que si bien son parte de los escenarios lúdicos, aún falta consolidar propuestas que movilicen la generación de un espacio lúdico para los niños y niñas de la institución, donde sus intereses y necesidades se vean escuchadas.

El problema como tal (falta de escenarios lúdicos) afecta de manera directa los procesos de enseñanza aprendizaje, ya que si se contara con estos se dinamizaría el proceso, además de permitir una socialización constante en otro escenario fuera del aula; por ello contar con este tipo de espacios favorecerá a relaciones interpersonales e intrapersonales de los estudiantes.

Teniendo en cuenta lo anterior, surge la siguiente pregunta de investigación: **¿Cómo promover espacios lúdicos que permitan el ocio y la recreación de los niños de primaria de la Institución Integrado de Soacha?** Para brindar respuesta a esta inquietud se han planteado los siguientes objetivos de investigación: el general es el de promover espacios lúdicos que permitan el ocio y la recreación de los niños de primaria de la Institución Integrado de Soacha y los específicos generar un espacio para la integración de saberes y habilidades, fortalecer procesos de socialización y comunicación y vincular a la comunidad académica en el desarrollo del proyecto.

Con el desarrollo de este proyecto se brindara una oportunidad de conocer, de experimentar, de retroalimentar experiencias, de crear actividades programas lúdicos y de fortalecer los valores humanos de la comunidad educativa de este. Así mismo, este proyecto se justifica en la necesidad de rescatar los espacios, los medios y los tiempos para jugar, reconociendo la importancia de la actividad lúdica para el desarrollo humano.

Es la ludoteca un espacio que llenara muchas expectativas como son la promoción de habilidades socializadoras y de buena convivencia entre los mismos niños cuando en los momentos de juego se comportan de la mejor manera con los demás compartiendo, saludando, resolviendo conflictos... El desarrollo de habilidades comunicativas con encuentros literarios y teatrales, el fortalecimiento de habilidades motoras con la realización de juegos grupales y tradicionales.

De esta forma, es imperativo propiciar nuevos espacios de interacción y experiencias prácticas, entre la comunidad académica y con ello estimular y atender a las necesidades recreativas e intereses lúdicos individuales y colectivos, con el propósito de fomentar conciencia acerca de la importancia del juego en la vida del niño, aportando al campo educativo desde la perspectiva de las competencias académicas y afectivas de los estudiantes.

Es así que se hace oportuno el desarrollo y la puesta en práctica de un proyecto que refuerce y fortalezcan estos principios institucionales, un proyecto que motive que sea llamativo para la comunidad educativa y ¿por qué no realizar una ludoteca? Esta fue una pregunta que se fue haciendo viendo que como lo había dicho al principio los espacios lúdicos de la institución son escasos, entonces se vio la posibilidad de que en un salón muy pequeño de 3 metros por 2 que estaba vacío se puedan hacer actividades fantásticas que llenen de alegría a nuestros niños.

Los espacios lúdicos deben integrar y hacer partícipes a toda la comunidad educativa a ver que en ellos también construimos saberes, desarrollamos habilidades en nuestros estudiantes al igual que en nuestras clases de salón que se fortalecen vínculos, que se fomentan valores que en los ratos de ocio también se aprende, que debemos utilizarlos para crear identidad convivencia pacífica y aprendizajes significativos.

Un niño que en sus pocos ratos libres en el colegio y en pocos espacios puede presentar comportamientos agresivos un niño que no juega es un niño triste, desmotivado para aprender para socializar para explorar, para imaginar

La imaginación, que no sólo es clave para la creatividad, sino que tiene también una dimensión moral: “Cuando un niño es capaz de imaginar el daño que pueden hacer sus acciones, no las hace; cuando imaginan las consecuencias de hacer trampas en un juego, no las hacen. Con la imaginación son capaces de ponerse en el lugar del otro”. Desde esta perspectiva el manejo que se le dé al tiempo libre a implementar actividades de ocio y recreación actividades didácticas, volitivas, motivantes dinamizadoras que brinden a los docentes y estudiantes felicidad cuando se llega a la institución.

La adecuación de un espacio recreativo que llene todas estas expectativas debe ser creada desde un marco que ofrezca alternativas de solución a problemas como la agresividad, la intolerancia, la atención. Y un sin número de situaciones difíciles que se presentan en el ámbito escolar.

Los espacios lúdicos que se ofrecen en la actualidad en las instituciones públicas de este municipio son a veces mínimos, son en su mayoría una cancha y en algunos parques pequeños que a veces solo en clase de educación física se utilizan, las ludotecas son una de las alternativas que se deben dar en la adecuación de las instituciones estos espacios son de gran utilidad ya que fortalecen la sensibilidad el amor al arte a la cultura satisfacen las exigencias de juego de los niños y niñas de las instituciones educativas , su implementación y funcionamiento se pueden dar gradualmente

Es significativo entonces seguir buscando maneras que involucren a la comunidad educativa con el aprendizaje del colegio pero que de una u otra forma sean placenteras, divertidas llenas de vida que den libertad y espacio a la imaginación y a los sueños. Que estén naturalmente desarrollando las habilidades propias de cada edad , que promuevan saberes que se puedan evidenciar en los cambios que los estudiantes tengan diariamente en su convivencia hasta en su propio quehacer académico que involucre a todos y a todas, que conlleven a la realización de actividades creativas que permitan alcanzar la mayor realización personal y social de los niños y niñas en si de todos los que allí convergen es así que nace la idea de realizar **“mi pequeña ludoteca Kennedy un espacio divertido para lograr mis sueños”**.

Capítulo 2

Un espacio divertido para lograr mis sueños

Podemos partir hablando del espacio como referencia a un lugar creado por el ser humano con el objetivo de realizar sus actividades en las condiciones que considera apropiadas. Este espacio puede ser adecuado para varias funcionalidades entre ellas la recreación, es decir se convertirá en un espacio recreativo.

El espacio recreativo en una ciudad por ejemplo es un factor de atracción una fuerza motora del desarrollo económico y territorial. En esta nueva era de la creatividad el uso de cada espacio facilita las condiciones de vida de una población son instrumentos importantes para poder vivir socialmente permitiendo desarrollar una mejor calidad de vida. Rope Tanguy (1994) afirma “La intervención en estos espacios permite desarrollar criterios cualidades, capacidades y aptitudes. “(p.40) , este permite crear, imaginar, juegos experiencias momento de ocio y de disfrute, favoreciendo la adquisición de habilidades mediante el juego enriqueciendo física emocional social e intelectualmente aquel individuo que esté involucrado en él .

En esta misma línea Carlos rico & Erasmo Jiménez (2006) señalan que un “Espacio de recreación es una zona de juegos, es un espacio público especialmente acondicionado para la realización de actividades recreativas libres particularmente orientadas a los niños y que incluyen juegos infantiles” (p. 45)

Carlos Rico (2006) afirma “El espacio tiene implicaciones para que pueden crear liberar u oprimir “(p30.) Sobre la base de este se puede definir un espacio lúdico, como un lugar de expresión libertad, arte y producción cultural donde se despliega la imaginación y la creatividad donde se promueve la convivencia y proyectos que incorporan estrategias de articulación

responsabilidad social y participación, que no se limita a la edad tanto en su sentido recreativo como pedagógico lo importante es adaptarlo a las necesidades intereses y propuestas del nivel educativo. En efecto los lugares permiten un escenario para el comportamiento para la relación social y cultural lo importante es cómo toma sentido, como espacio que vivencia situaciones placenteras, alejadas de tensiones es un escape a la cotidianidad como lo denomina Norbeshg Shut (1974) en su libro “ los espacios para la existencia “. De otro lado un espacio se convierte en lugar cuando un individuo llega a conocerlo y lo dota de significado esto quiere decir que la interiorización y el empuje que le dan para un buen funcionamiento le da al espacio lúdico el grado de utilización para el bienestar de los individuos que allí interactúan y la sana convivencia que se experimenta aquí.

El espacio lúdico es en suma un instrumento de formación una perspectiva que otorga a la lúdica y al juego la base del crecimiento y transformación de un individuo , amplía el horizonte pedagógico que contribuye al despliegue de muchas formas de creatividad de diversas formas de disfrute ,de expresión de comunicación ,de intercomunicación social ,de encuentro de saberes y experiencias .

Ahora veamos como el espacio lúdico se vincula directamente con las actividades recreativas.

En una definición. “Las actividades recreativas son técnicas que no están orientadas hacia una meta específica y que ejercen su efecto de un modo indefinido e indirecto”. De este modo son acciones que posibilitan a un individuo a su diversión, que no se realizan por obligación y que generan placer. En efecto estas acciones se utilizan para la integración de sujeto a un grupo, aumentan la participación, la autoestima, el desarrollo de relaciones intergrupales la respuesta

nuevas experiencias a la construcción de tejido humano. Esto ha permitido generar posibilidades de mejoramiento de la calidad de vida de aquellas personas que las realizan la adquisición de actitudes positivas, es decir en comprender la realidad lo mejor que podemos y enfocarnos en aspectos beneficiosos es decir a el optimismo.

Las actividades que suministran experiencias recreativas toman un gran variedad de formas, estos depende de la actividades e intereses de cada persona hacia la actividad al lado de ello el interés que se tenga al realizar una actividad recreativa, también varía según la edad, la habilidad física la capacidad intelectual y los deseos que se tenga, otras actividades se pueden practicar y son disfrutables toda la vida.

Las formas de las actividades recreativas son muchas entre ellas podemos nombrar los juegos, los deportes, las artesanías, la música, los bailes, los hobbies ente muchas otras. Pero todas ellas recordemos que son realizadas en beneficio del disfrute, la diversión, el placer, el gusto a la misma imaginación “el disfrute del Ocio y el tiempo libre es un derecho de todos y a todo nos aportan calidad de vida” (Gerza.com, 2012)

Ya hemos hablado del espacio lúdico, recreativo, de actividades recreativas porque no hablar de tema que los sujeta a los tres. La recreación

Hay un sin número de conceptos sobre la recreación veamos algunos de ellos. Para Soffre Dumazadier (1964) “es el conjunto de ocupaciones a los que el hombre pueden entregarse a su antojo, para descansar para divertirse” o para divertirse o para desarrollar su información o su formación desinteresada tras haberse liberado de sus obligaciones profesionales familiares y sociales “

Para el maestro Harry A. Overstrut (2003) afirma “la recreación es el desenvolvimiento placentero y espontáneo del hombre en el tiempo libre con tendencias a satisfacer ansias psico espirituales de descanso, entretenimiento, expresión, aventura y socialización “(p.4).

Una definición completa de recreación la tiene Soffre Dumazadier (2000) “ la recreación es aquella actividad humana ,libre , placentera , efectuada individual o colectivamente , destinada a perfeccionar al hombre , le brinda la oportunidad de emplear su tiempo libre en ocupaciones espontáneas u organizadas que le permiten volver a mundo vital de la naturaleza y lo incorporan al mundo . Creador de la cultura, que sirven a su integración comunitaria y al encuentro de su propio yo y que propenden. En última instancia a su plenitud y a su felicidad” (p .29).

Si tuviera que decir que es la recreación diría que “es un conjunto de actividades que son de carácter voluntarios que dependen del interés y posibilitan el desarrollo físico y espiritual de la persona buscando emociones .sentimientos que le brindan placer y felicidad “

Ahora quiero referirme a los valores que la recreación como proceso educativo efectivo e informal brinda: las vivencias de alegría ,paz, felicidad, la relación , la interacción y la comunicación , la socialización , la autorrealización y la autoconfianza así como también la oportunidad para despertar inquietudes enriqueciendo la calidad de vida.

Establece valores que contribuyen a la formación de individuo proporciona un medio para aumentar el crecimiento y la transformación personal positiva ya que se le da autonomía. De su propia expresión personal. La recreación permite a su vez la transmisión de la herencia cultural porque al llevar a cabo puede interiorizar el amor por la historia cultural y artística de una comunidad por ejemplo a través de la realización de juegos tradicionales. Permite a su vez la correlación de las áreas intelectuales ya que se puede manejar actividades pedagógicas transversales como el proyecto de medio ambiente, da oportunidades para descubrir nuevos valores

individuales, la autoestima, la autorrealización mantiene el equilibrio psicofisiológico del individuo contribuyendo al desarrollo orgánico de la persona.

Le recreación según Ortegon Yánez (1989) tiene 8 principios.

- 1 .la recreación es una experiencia, o si se quiere, una vivencia necesaria del individuo y la colectiva humana.
- 2 .El sujeto de la recreación es el individuo, al cual tiende de manera libre y libre voluntad
- 3 .la conforman una serie infinita de actividades que producen agrado placer y no poseen significado laborar o lucro económico
4. la recreación se realiza preveniblemente durante tiempo disponible o libre y de ocio que dispone el individuo después de liberarse de sus ocupaciones y obligaciones de tipo social
5. viene carga de un contenido lúdico lo cual le da uso especial atracción se diversidad y
6. promueve en el individuo y en la sociedad valores personales y sociales
- 7 .Tiene como principio el desarrollo de la educación integral
- 8 .la recreación tiene como efecto la contribución al mejoramiento de la calidad de vida (p. 49)

El recuento de tantas utilidades que nos presta la recreación para el buen desarrollo del ser humano es inagotable, la prevención de enfermedades, el enriquecimiento físico y psicológico en cuanto a la adquisición de habilidades sociales y volitivas de interacción y de autonomía son de especial importancia en la vida social y académica

Los beneficios que nos aportan la recreación y las actividades recreativas son muchos.

Tabla 1. Importancia de la implantación de actividades recreativas

cognitivo	afectivo social	Psicomotor	psicológico
Incremento de habilidades.	.Mayor socialización	Adquisición de una mejor condición física	Se fomenta la autoestima, a través de la mejora del

.Mejoras en procesos básicos (memoria, atención, concentración) .Posibilidad de adquirir nuevos aprendizajes. .Integración mente-cuerpo-espíritu se incrementan los escenarios de participación desde el fomento y desarrollo del pensamiento .se da una mayor integración sensorial .Mejoramiento de las habilidades preceptuales	.Mayor oportunidad de participación .Integración Social y aceptación .Mejora las técnicas de comunicación Se adquiere .Habilidad individual para asumir cambios en su vida de forma positiva. .Motivación para el cambio de estilo de vida	.Mejoramiento del esquema corporal .Potenciación del sentido kinestésico .Incremento de la fuerza muscular .Utilización adecuada de la respiración .Mejora la coordinación general .Fortalece ligamentos y tendones .Mejora el equilibrio estático y dinámico .Adquiere mayor agilidad y flexibilidad .Mejora la postura(alineación muscular, marcha y tono muscular) .Otorga una mejor calidad a los movimientos .Perfecciona las técnicas necesarias para mejores y mayores desplazamientos	auto concepto y la autoimagen .Se generan sentimientos de bienestar .Afirmación de la identidad .Percepción de libertad .Reducción del estrés Incremento del sentido de superación y de competencia con uno mismo. .Enseña técnicas para disminuir los comportamientos disfuncionales .Enseña los beneficios de la salud
---	--	---	---

Fuente: (Claudia duque & Jernanis Mosquera)

Ahora bien uno de los términos que se relacionan con todo lo anterior es el ocio definiéndolo como el tiempo libre de una persona que organiza y utiliza de acuerdo a su propia voluntad. El ocio se puede emplear en actividades motivadoras y productivas ha sido durante toda la historia de la humanidad materia de estudio sus temas provienen de disciplinas estable como la psicología, la sociología la economía, la historia etc. Una definición subjetiva o idealista Preper (1952) La cualidad de identificar el ocio con una condición o estado del ser una condición del alma que está divorciada del tiempo.

Según la socióloga francesa Christine Chevalier “el ocio es un conjunto de ocupaciones las que es individuo puede entregarse de manera completamente voluntaria tras haberse liberado de sus obligaciones”. La felicidad y el ocio son un fin en sí mismos y no va acompañado de dolor

sino de placer, es un derecho humano básico como la educación, el trabajo y la salud. Las funciones del ocio son muchas, sociales como fortalecer de las relaciones interpersonales y en ello de habilidades sociales y personales como el disfrute, la felicidad, la satisfacción, la autoconfianza y la autoafirmación.

Según Dumazedier (1968) “después de proponer las tres D o funciones del ocio (descansar, divertirse y desarrollarse como individuo” (P. 30-31).

Es importante señalar que el concepto de ocio aparece íntimamente unido al concepto de tiempo libre, podemos deducir que el tiempo libre es una necesidad típicamente humana, que varía de persona a persona por que no todas tenemos la misma precepción de lo que puede ser divertido agradable o placentero.

La importancia del tiempo libre radica en el desarrollo personal que le da a la persona puede ser motivacional o de autoestima para buscar la propia autoevaluación y autenticidad su propio bienestar y placer. Hay varias teorías sobre el tiempo libre entre ellas está la Teoría del Tiempo Residual que es el espacio que el hombre dispone para sí mismo del forma que no puede ser libre por la obligatoriedad y de los mismo; otra es la Teoría Funcionalista que se refiere a las ocupaciones que el hombre puede entregarse con su pleno consentimiento ya sea para descansar o para desarrollar su formación personal cuando se ha liberado de todas su obligaciones El tiempo libre debe posibilitar la expresión la libertad, la propia realización del individuo.

Por todo esto que venimos hablando es fácil darnos cuenta de que es el juego es el eslabón que une cada uno de los conceptos anteriormente nombrados. El juego es una actividad inherente de ser humano por medio de la cual nos comunicamos con los demás, observamos, nos entretenemos, nos divertimos, nos imaginamos es decir por medio del juego comprendemos el

mundo que nos rodea en la realidad, La palabra juego procede de la palabra juego procede de la palabra latina locus lo cual significa diversión y bromas es una acción de jugar, de actividades libre que se realiza algunas veces siguiendo reglas. Es una actividad importante para el ser humano. María Jácome (2014) afirma “El juego es una actividad importante para el ser humano, pues contribuye con su desarrollo físico, emocional y social”. Con el juego se desarrollan habilidades motrices y de pensamiento, se aprende a reconocer reglas, a valorar la importancia del trabajo en grupo, a expresar adecuadamente las emociones y a reafirmar la personalidad”. Se considera que el juego es una actividad pura, espontánea y placentera que nos desplaza de la realidad, contribuyendo enormemente al desarrollo integral en la infancia y adolescencia y que acaba siendo una forma de mejorar la calidad de vida en el adulto.

Los beneficios del juego son muchos María Jácome (2014) afirma “El juego desarrolla al ser humano desde todo punto de vista, motriz, psicológica y socialmente, entre otras dimensiones, más aún, muchas veces, detenemos sus acciones limitando sus espacios. El desarrollo motor se ve potenciado desde el juego, en la medida que los patrones motrices son explorados con amplia gama de posibilidades y sin restricciones desde éste”

Tabla 2. La importancia del juego y los juguetes para el desarrollo integral de los niños

<ul style="list-style-type: none"> • Es una actividad espontánea y placentera • Favorece el aprendizaje • Es motivador en sí mismo , cualquier actividad convertida en juego es atractiva para el niño 	<ul style="list-style-type: none"> • Es un modo de interactuar con la realidad • Favorece la socialización y la comunicación • Permite al niño afirmarse como personas independientes de las otras • Favorece la observación y la exploración del entorno
---	---

<ul style="list-style-type: none"> • Permite el uso de diferentes el uso de diferentes capacidades y exige esfuerzo • Se localiza de unas limitaciones espaciales y temporales establecidos previamente o improvisado en el momento del juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Permite la resolución pacífica de conflictos al vivenciar situaciones problemáticas de una vida cotidiana las que le debe dar una solución
<ul style="list-style-type: none"> • No exige la utilización de un material específico 	<ul style="list-style-type: none"> • Se elige libremente, los /as niños/as no se sienten obligados a jugar
<ul style="list-style-type: none"> • Evolucionan con el desarrollo del niño 	<ul style="list-style-type: none"> • Estimulo la expresión de ideas y sentimientos
<ul style="list-style-type: none"> • Es catártico ,pues permite liberar tensiones 	<ul style="list-style-type: none"> • Es un recurso educativo atrayente y motivador que permite el aprendizaje

Fuente: cristina Pérez cordero

A lo largo del tiempo se ha hecho por varios pensadores, científico etc. Estudios sobre las teorías totalmente deferentes pero que en si se complementa para hacer un uso más adecuado de este término y nos amplia más un conceptualización, recapitulemos algunas de ellas en el siguiente cuadro

Tabla 3. Las teorías de juego

TEORIA DEL EXCESO	TEORÍA ESTÉTICA	PERSPECTIVA EVOLUCIONISTA	PERSPECTIVA PSICOANALÍTICA	TEORIA DE J PIAGET	PERSPECTIVA SOCIOHISTÓRICA	COMO IMITACIÓN Y EXPLORACIÓN	EL JUEGO COMO PREEJERCICIO	UN INSTRUMENTO PARA LA AFIRMACIÓN DEL YO
H. SPENCER 1853. El juego constituye un medio para eliminar la energía sobrante del cuerpo.	F. SHILER. El juego como actividad estética, recreativa y artística.	STANLY HALL La actividad lúdica en el desarrollo del individuo representa en consecuencia una recapitulación de la evolución de la especie humana	S.FREUD Vincula el juego a la expresión de instintos que obedece al principio del placer.	J PIAGET Establece una clasificación para la actividad lúdica... 1. sensorio motriz. 2. El juego simbólico 3. El juego de reglas.	VYGOTSKY Y ELKONIN Centra el juego protagonizado o juego de rol. Se atribuye un origen social al juego. EL juego con la acción. Con la interpretación del papel o rol, y a la realización de acciones.	H WALLOM Establece funciones que cumple la actividad lúdica: Sensorio motriz, de articulación y de sociabilidad Establece estadios para el uso del juego : Juegos funcionales,	K. GROOS 1916 El juego como una forma de experimentación Que obedece a un impulso instintivo de práctica previa de diferentes habilidades para su posterior uso.	J. CHATEAU Considera el juego como un medio para la afirmación a través de la atracción por la vida adulta y el gusto por el orden. Establece dos clases de juegos los reglados y los no reglados.

Fuente: Elaboración propia

Puede afirmarse que el “juego representa un medio que posibilita el desarrollo integral de un individuo “es así que puede tener varias funciones.

Una función cognitiva porque hay un conocimiento físico y social de medio promueve y fortalecer el lenguaje la memoria el raciocinio, la percepción, la organización y la lógica.

Una función terapéutica porque el juego en alguno casos es una técnica de intención que sirve para el diagnóstico de las interpretación del niño o niña es utilizado en la evaluación y tratamiento de problemas emocionales la interpretación del significado del juego en los niños permite conocer que verbalmente le es difícil comunicar .Como función física y motora porque favorece las posibilidades de acción y movimientos hay un fortalecimiento del esquema corporal, de la habilidades motrices de los niños , y pues bien una progresiva autonomía.

Una función social porque fomenta la adquisición de normas valores y roles ya que a través del juego se desarrollan las capacidades para poder interactuar con lo demás, estas habilidades incluyen conversar, compartir, turnarse, son capaces de mantenerse dentro del tema de un mismo juego. Cumplen una función afectiva ya que estimula la expresión de sentimientos y emociones que configuran la relación del niño y niña con su medio personal y social estas relaciones son necesarias para poder sobrevivir , amar, trabajar y aprender mediante el juego se interiorizan y practican normas de comportamiento el niño o niña se auto descubre , se fortalecen lazos , se promueve la autoestima , el autodomínio , la voluntad , hay auto crecimiento personal y de interacción social

La contribuciones del juego al desarrollo infantil, son muchas algunas de ellas las tenemos en las siguiente tabla

Tabla 4. El juego y la importancia de su relación con la afectividad y el aprendizaje de los niños

- Descubre sensaciones nuevas. .
- Desarrolla su capacidad perceptiva.
- Estructura la representación mental del esquema corporal.
- Explora sus posibilidades sensoriales y motoras, ampliándolas.
- Se descubre a sí mismo en el origen de las modificaciones materiales que provoca.
- Va conquistando su cuerpo y el mundo exterior...
- El juego manipulativo es un instrumento de desarrollo del pensamiento.
- El juego es una fuente de aprendizaje que crea zonas de desarrollo potencial.
- El juego es un estímulo para la atención y la memoria.
- El juego simbólico, de representación fomenta el descentramiento cognitivo.
- El juego origina y desarrolla la imaginación, la creatividad.
- En el juego se estimula la discriminación fantasía-realidad.
- El juego es comunicación y facilita el desarrollo del lenguaje.
- La ficción es una vía de desarrollo del pensamiento abstracto.
- Estimulan la comunicación y la cooperación con los iguales.
- Amplían el conocimiento del mundo social del adulto y preparan al niño para el mundo del trabajo.
- Promueven el desarrollo moral, son escuela de autodomínio, voluntad y de asimilación de normas de conducta.
- Facilitan el autoconocimiento, el desarrollo de la conciencia personal.
- Son aprendizaje de estrategias de interacción social.
- Facilitan el control de la agresividad.
- Son ejercicio de responsabilidad y democracia.
- Promueven la comunicación, aumentan los mensajes positivos entre los miembros del grupo y disminuyen los mensajes negativos.
- Incrementan las conductas de ayudar, cooperar, compartir y las conductas asertivas en la interacción con iguales.
- Disminuyen conductas sociales negativas (agresividad-terquedad, apatía-retraimiento, ansiedad-timidez).
- Estimulan interacciones y contactos físicos positivos, reduciendo los negativos.
- Potencian el nivel de participación en actividades de clase y la cohesión grupal, mejorando el ambiente o clima social de aula.
- Facilitan la aceptación interracial.
- Mejoran el concepto de los demás.
- El juego es una actividad placentera que genera satisfacción emocional.
- El juego permite la asimilación de experiencias difíciles facilitando el control de la ansiedad asociada a estas experiencias.
- El juego posibilita la expresión simbólica-constructiva de la agresividad y de la sexualidad infantil.
- El juego facilita el proceso progresivo de la identificación con el adulto, de la identificación psicosexual.
- El juego es un medio para el aprendizaje de técnicas de solución de conflictos.

Fuente: Paula V. Vive

Por lo anteriormente anotado se hace necesaria la construcción de un espacio que integre al concepto de juego, recreación, ocio, actividad creativa, espacio lúdico y que a su vez promueva el desarrollo integral del niño y niña es así que se creó la ludoteca.

La ludoteca es un espacio que favorece y facilita el juego son espacios pensados en los niños y niñas donde por medio de estrategias lúdicas, recreativas y artísticas lleven a quienes allí interactúan el desarrollo de habilidades sociales, competencias ciudadanas, habilidades motrices y valores respetando siempre la individualidad que tiene como fin hacer felices a los que allí interactúan .

Existen varias concepciones de que es la ludoteca como espacio urbano. María de Borja (2006)” afirma La ludoteca es un centro infantil de tiempo libre que pone a disposición de los niños una colección de juguetes para ser utilizados en el mismo local o para ser tomados en préstamo. Podemos decir que la ludoteca es al juguete lo que la biblioteca al libro. Además, pone a disposición de la niñez juguetes y materiales lúdicos diversos y sirve de punto de encuentro para que la niña o el niño puedan relacionarse con compañeras y compañeros de diferentes edades y características,” (p.20). Las actividades lúdicas de las niñas y los niños permiten su desarrollo integral, conjuntan actividades físicas (correr, trepar, brincar); intelectuales (descubrir e imaginar mundos diferentes); afectivas (relaciones e interlocución); y sociales (compartir normas, objetos y logros), sin embargo, en muchas ocasiones es difícil realizarlas de manera armónica debido a las problemáticas de ciudades como la nuestra. Las grandes ciudades determinan que los espacios para el juego, la convivencia y la interrelación infantil sean restringidos.

Según Quevedo Mario Henao (Ed.) (2015) “La primera ludoteca se inauguró en 1934 en la ciudad de los Ángeles California copiada del sistema de una biblioteca de préstamo entre 1939 y 1942 se crearon ludoteca en Indianápolis en plena guerra mundial con el propósito de ayudar a los niños de los sectores desfavorecidos. En 1959 se crearon ludotecas en países escandinavos para niños discapacitados”.(p.16) En 1960 la UNESCO lanza la idea de la ludoteca como medio

para favorecer el derecho al juego y la recreación desde este momento la creación de varios tipos e ludotecas se extendió en varios países del mundo.

Según Quevedo Mario Henao (Ed.) (2015) “En Colombia se creó las ludotecas NAVES (niños aprendiendo viviendo, experimentando y socializando) son espacios públicos creados en diferentes municipios que buscan el disfrutar de actividades lúdicas que permiten alcanzar el desarrollo integral de los niños y niñas del país. Estas ludotecas fueron creadas por la corporación juego y niñez (ONG) que buscan el reconocimiento de los niños y niñas como parte primordial del progreso. Por eso es que esta iniciativa llega a 132 municipios, 2000 veredas y 23 departamentos.”(p.25)

En el municipio de Soacha el proyecto red de ludotecas, juegan a EDUCARTE tiene como misión promover el derecho al juego a todos los niños y niñas del municipio y a contribuir con la educación no formal de la niñez se visibilicen desde el juego como eje fundamental. Esta

Piedad caballero (2012) afirma que “red de ludotecas tiene presencia en 6 comunas y 2 corregimientos con un total de 11 ludotecas, allí se cuenta con la presencia de un profesional del programa infancia protegida que este encargado de liderar y realizar las actividades en las que los niños tiene la oportunidad de aprender y potenciar sus capacidades en cada espacio se atienden a casi 500 niños” (p.38)

Diferentes reglamentaciones y aspectos legales se han desarrollado en los últimos años sobre el funcionamiento de ludotecas en todos los establecimientos educativos con el fin de promover la participación, integración, la creatividad cultural, dentro de la dinámica del juego a través de la lúdica encuentra su soporte constitucional y legal en las siguientes disposiciones:

La constitución de Colombia afirma en el Artículo 31 de la convención sobre los derechos del niño / niña: “Los Estados partes reconocen el derecho del niño y de la niña al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar de la vida cultural y de las artes”. Se propone entonces el juego como parte del desarrollo integral del niño y la niña y se reconoce la importancia de Ejercerlo.

En nuestra Constitución política, en el artículo 52.” El Estado fomentará las actividades de recreación, práctica del deporte y el aprovechamiento del tiempo libre”. Y en su Artículo 64. La ley 181 en su artículo art 4.” El deporte la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, son elementos fundamentales de la educación y factor básico en la formación integral de la persona. Su fomento desarrollo y práctica son parte integrante del servicio público educativo y constituyen gasto público social.” Y con la misma importancia la ley 181, en su Artículo art 6.” Es función obligatoria de todas las instituciones públicas y privadas de carácter social patrocinar, promover, ejecutar, dirigir y controlar actividades de recreación, para lo cual elaborarán programas de desarrollo y estímulo de esta actividad, de conformidad con el plan nacional de recreación.

Las ludotecas como espacios que promueven el desarrollo integral del niño y niña cumplen varias funciones. Una función recreativa por ser un espacio de juego donde hay préstamo de juegos de juguetes hay realización de actividades recreativas, practicas lúdicas de deportes y talleres infantiles. Una función educativa porque ofrece la posibilidad de llevar a prácticas estratégicas pedagógicas de aprendizaje a través de juego, y de juguetes didácticos permitiendo así el desarrollo de habilidades cognitivas de los niños y niñas

Una función socio-económica porque posibilita el uso de juguetes y espacios que algunos población no son posibles adquirir, y de no de tener. Una función comunitaria ya que ella hay un fomento de valores para la buena y sana convivencia. Una función de investigación: porque en ella

se evidencian el fortalecimiento de valores en el uso de los juguetes como técnicas terapéuticas las atadas en la interceptación de juego como modo de expresión de sentimientos y problemas. Hay diversos tipos de ludoteca como las escolares, las móviles y las públicas observemos algunas de sus características.

Tabla 5. Tipos de ludotecas

<i>LUDOTECAS ESCOLARES</i>	<i>LUDOTECAS MOVILES</i>	<i>LIDOTECAS PUBLICAS</i>
La escuela es, por incuestionable derecho, la institución sociocultural más importante de la comunidad. La ubicación en ella de una ludoteca permitirá a esta disfrutar del prestigio y reconocimiento social del centro escolar, pero al mismo tiempo aportará a este una nueva dimensión participativa, que contribuirá a desarrollar entre los alumnos, padres y pobladores en general los sentimientos de pertenencia hacia la escuela, y consecuentemente el grado de responsabilidad con su conservación y buen funcionamiento. Generalmente tienen como su principal propósito	Llevar la actividad lúdica -con sus recursos humanos y materiales- a los sitios más alejados o carentes de espacios recreativos adecuados, así como también desarrollar la función de animación en el barrio, son los propósitos esenciales de este tipo de ludotecas, al cual corresponden fórmulas como los denominados "ludo buses", la experiencia brasileña del "circo de paso ", y en Cuba los "planes de la calle". Conviene considerar esta variante como un servicio a brindar por las ludotecas de todos los tipos vistos, extendiendo su alcance dentro de la comunidad, según una	Se refiere a las ubicadas en otros equipamientos socioculturales en la comunidad, como son: casas de cultura, museos, bibliotecas, centros recreativos, círculos sociales, o en otros sitios, así como aquellas en espacios dispuestos específicamente para la función de ludoteca. En sentido general resultan más difíciles de organizar y mantener que las escolares -pues carecen del apoyo infraestructural de estas-, pero a cambio pueden brindar un servicio especializado más abarcador en su entorno, al no estar limitadas por los horarios y demás normativas de la vida escolar,

brindar servicios a los alumnos de la misma escuela, por lo que en cuanto al universo poblacional que atienden pueden clasificarse, además, como ludotecas infantiles o juveniles, según se trate de un centro de la enseñanza primaria o secundaria.	programación permanente y con ofertas para todas las edades.	pudiendo funcionar con más facilidad justo en el momento en que más necesarias resultan las ludotecas: en el tiempo libre de los niños, adolescentes, jóvenes y adultos, porque -además- cada una tiene la posibilidad de abarcar un universo poblacional mayor, que incluye a todas las edades. Por tales características resultan, sobre todo cuando disponen de instalaciones propias, el tipo ideal de ludotecas, al cual apuntan los proyectos más generalizados mundialmente. Una alternativa muy adecuada es ampliar el concepto de la ludoteca escolar para que, aunque esté radicada en la escuela, se abra al entorno social, funcionando en horarios extraescolares y con servicios multi-generacionales.
---	--	--

Fuente: elaboración propia

Para la organización de la ludoteca se utilizara la clasificación ESAR de juegos Rolande Filion & Manon Doucet (1996) el Sistema ESAR es un sistema inédito de seis facetas. Estas facetas traducen en un cuadro síntesis las etapas del desarrollo del niño a través de las principales formas de actividades lúdicas (faceta A) y las grandes dimensiones del comportamiento, tanto del punto

de vista cognoscitivo, (faceta B) instrumental, (faceta C) social, (faceta D) lingüístico (faceta E) como afectivo (Faceta F).”(p.30) Este cuadro metódico se inspira de la psicología y de las ciencias documentarias y permite la clasificación y el análisis del material lúdico, destacando las habilidades que diferencian cada uno de los juegos y reconociendo a nivel psicológico, las aportaciones específicas de los juegos analizados;

E: Juego de ejercicio: Juego sensorial y motor repetido por el placer de ejercitarse, de conseguir y producir resultados inmediatos son ejemplo de ellos el Juego sensorial, el juego motor, los de manipulación, etc.

S: Juego Simbólico: Juego en el que el jugador aporta nuevos significados a los objetos, a las personas, a las acciones, a los acontecimientos, etc. inspirándose en parecidos más o menos fieles con las cosas representadas. Como los juegos de roles, los juego de representación, etc.

A: Juego de Ensamblaje: Juego que consiste en combinar, construir, disponer y montar varios elementos para formar un todo, con el objeto de conseguir un fin. Como ellos tenemos Los juego de construcción, los juego de disposición, etc.

R: Juego de reglas: Juego que implica reglas concretas o abstractas referentes a acciones, objetos, estrategias, o combinaciones lógicas puras con prohibiciones y obligaciones asumidas por todos los participantes según un código preciso o por un acuerdo espontáneo como los juego de estrategia, los juegos de vocabulario, los juegos matemáticos.

En una ludoteca podemos disponer de diferentes áreas cada una dedicada a un objetivo en particular. Un espacio de expresión plástica donde el arte y la expresión son uno solo. Un espacio de expresión musical donde la experiencia auditiva se trabaja constantemente, el espacio de expresión escenografía donde el juego de roles, la dramatización, títeres, etc. Llevan a la maduración de la persona. El área de juegos y movimientos es un espacio, donde se fortalece el

esquema corporal y la coordinación psicomotora de los niños. El área de identidad cultural donde la literatura, rondas y juegos tradicionales promueven el valor e identidad regional, está el área de pedagogía donde se encuentra los juegos que se refiere al desarrollo cognitivo de los niños y niñas.

Pues bien en si son los juguetes que representan el fin y uso de la ludoteca. Podemos definir el juguete como un objeto con el que los niños juegan y desarrollan determinadas capacidades. Además de divertir a los más pequeños, fomenta el desarrollo de determinadas aptitudes y capacidades en los niños, tanto en su dimensión física o psicológica como en la emocional y la social. El juguete, como reconoce el antropólogo Johan Huizinga (1872-1945) en su obra *Homo Ludens*: “el juego es más antiguo que la cultura” a lo que otros expertos añaden, que es el primer transmisor de cultura desde hace miles de años y un instrumento de aprendizaje indispensable que permite la transmisión de valores sociales y el desarrollo de los niños.

La utilización del juguete es de gran importancia para el bienestar y el completo desarrollo integral del niño ya que existe una correlación entre el uso del juguete y el desarrollo de la personalidad en cada etapa de la vida del niño.

El mejor juguete es aquel que le represente al niño la posibilidad de expresión de utilización, de interés

La importancia de juguete ha sido reconocida en este siglo el diccionario de la real academia de la lengua (2014) “afirma a que el juguete es un objeto con el que los niños juegan y desarrollan determinadas capacidades “

El juguete como reconoce el antropólogo Johan Huizinga (1872-1945) en su obra *Homo Ludens*: “el juego es más antiguo que la cultura” a lo que otros expertos añaden, que es el primer transmisor de cultura desde hace miles de años y un instrumento de aprendizaje indispensable que permite la transmisión de valores sociales y el desarrollo de los niños.” Los juguetes deben reunir ciertas condiciones para que su uso sea adecuado y no represente ningún

peligro para los niños y niñas que la utilicen por ejemplo debe ser seguros , simples y atractivos estéticamente , deben favorecer la creatividad , la expresión , la imaginación y el juego pues bien no debemos olvidar que deben también fomentar el desarrollo de habilidades destrezas , pensamientos y participación

Todos los juguetes son educativos eso depende de la manera que se utilice.

Los juguetes como una herramienta pedagógica y útil en una situación de juego los podemos clasificar de varias maneras (objetos comunes. objetos naturales, didácticos, manuales etc.).Pero es el sistema de organización ESAR creado como un método de análisis psicológicos de los juguetes Denise Garon & Manon Doucet (1996) “el que hoy en día permite disponer y clasificar los juguetes de acuerdo a las posibilidades y preferencias de los niños de acuerdo a las características de sus estado de desarrollo “(p 142).

Al igual hay muchas maneras de clasificar los juguetes por sus beneficios como los didácticos y los deportivos. Por el uso que se les da como los juguetes de atención y memoria , también ‘por la edad y desarrollo del ser humano juguetes para bebés y para niños escolares , por su material juguetes de madera, plásticos, de tela ; es significativo y diverso la cantidad de juguetes que hay en el mercado y que se pueden realizar manualmente pero es la clasificación ESAR la que utilizaremos

Tabla 6. Clasificación de los Juegos ESAR

Juegos de ejercicio	Juegos simbólicos	Juego de ensamblaje	Juego de reglas
El sistema ESAR define los juegos de ejercicio como	El sistema ESAR define el juego simbólico como aquel	El sistema ESAR define el juego de ensamblaje como	El sistema ESAR define los juegos de reglas como

<p>aquellos que consisten básicamente en repetir una y otra vez una acción por el placer de los resultados inmediatos. Repetir acciones como morder, lanzar, chupar, golpear, manipular, balbucear, etc.; podrían ser consideradas juegos de ejercicio y se suelen realizar tanto con juguetes como sin ellos. Los juegos de ejercicio son fundamentales porque contribuyen al desarrollo de los sentidos, y favorecen la coordinación de distintos tipos de movimientos y desplazamientos. Contribuyen también a la consecución de la relación causa-efecto, a la realización de los primeros razonamientos, a la mejora de ciertas habilidades y al desarrollo del equilibrio. Suelen fomentar la auto superación pues con ellos, cuanto más se practica, mejores resultados se obtienen</p>	<p>que implica la representación de un objeto por otro. Es el tipo de juego en el que el niño/a atribuye toda clase de significaciones, más o menos evidentes, a los objetos; simula acontecimientos imaginarios e interpreta escenas verosímiles por medio de roles y de personajes ficticios o reales. Es el juego de imitación a los adultos, de hacer como si fueran papás, mamás, médicos, maestros, peluqueros, camioneros... y todos aquellos juegos que de una u otra forma reproduzcan el mundo de los adultos, ya sea de situaciones cotidianas o de personajes de ficción. Los juegos simbólicos son fundamentales para comprender y asimilar el entorno que nos rodea. Con ellos, se aprenden y se ponen en práctica conocimientos sobre lo que está bien y lo que está mal y sobre los roles establecidos en la sociedad adulta. El desarrollo del lenguaje va muy asociado a este tipo de juegos pues los niños/as verbalizan continuamente mientras los realizan, tanto si están solos como si están acompañados. Favorecen también la imaginación y la creatividad.</p>	<p>piezas para encajar ensamblar, superponer, apilar, juntar, etc. Este juego se desarrolla cuando un niño/a se fija una meta -la de construir- y con un conjunto de movimientos, de manipulaciones o acciones suficientemente coordinadas, lo consigue. Los juegos de ensamblaje contribuyen fundamentalmente a aumentar y afianzar la coordinación ojo-mano, la diferenciación de formas y colores, el razonamiento, la organización espacial, la atención, la reflexión, la memoria lógica, la concentración, la paciencia y la capacidad de interpretar unas instrucciones. Suelen favorecer también la autoestima y la auto superación.</p>	<p>aquellos en los que existen una serie de instrucciones o normas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previsto. Los juegos de reglas son fundamentales como elementos socializadores ya que enseñan a los niños/as a ganar y perder, a respetar turnos y normas, y a considerar las opiniones o acciones de los compañeros de juego. Además son fundamentales también en el aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades. Favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.</p>
--	---	--	--

Fuente: elaboración propia

Dentro de este contexto tenemos que decir que el juguete tiene gran importancia son fundamentales en la realización del juego de los niños y niñas, acrecientan la imaginación y la emoción, el aprendizaje de la vida, enriquece la creatividad, amplían el desarrollo cognoscitivo, emocional, físico y social de los niños.

Los juguetes también benefician experiencias didácticas, añaden magia y fantasía a la vida de los pequeños permiten explorar e imitar el mundo promueve la investigación libre, hacer y

deshacer, plantear problemas a solucionarlos ellos va a la par con sus intereses crean oportunidades para conocerse a sí mismos relacionarse con los demás. Fomentan valores y habilidades tanto cognitivas como motrices

Con los juguetes adecuados el niño juega mucho más y mejor se enriquece así mismo.

En relación con el juguete quiero resaltar las frases de Pablo Neruda (poeta chileno 1904-1973). “En mi casa he reunido juguetes pequeños y grandes, sin los cuales no podría vivir, el niño que no juega no es un niño pero el hombre que no juega perdió para siempre al niño que vivía en él y que le hará mucha falta “.

Recapitulemos brevemente sobre los valores que fomentan el juego y los juguetes dentro de una ludoteca.

: Los valores sociales biogenéticos que son aquellos que permiten el mejoramiento del cuerpo los podemos llamar en nuestro caso, las destrezas motoras como correr, caminar, brincar, saltar, gatear, rodar, patear, empuje, atrapar, lanzar, entre otras

Los valores sociales que se refieren el modo en que los niños y niñas se relacionan consigo mismos y con lo demás podemos nombrar la autoexpresión, la tolerancia, la perseverancia, la obediencia, la autodisciplina, el respeto, la cooperación , la amistad, el trabajo en equipo, la convivencia, la responsabilidad, la participación , la cooperación y la expresión de sentimientos y emociones.

Los valores cognoscitivos , estos hacen alusión a las destrezas y a las habilidades mentales que lo niños adquieren , desarrollan y fomentan en el momento del juego , entre ellos podemos nombrar la memoria , la concentración, la atención , la sensación, la percepción, la creatividad, la observación , la comprensión .etc.

Los valores estéticos que son los que nos muestran la belleza en todas sus formas, y los niños las adquieren mediante el trabajo artístico que realizan en la ludoteca entre ellos tenemos el ritmo, la espontaneidad, la expresiones, la armonía y el equilibrio.

Los valores sensibles se refieren al placer y a la alegría que desarrollan los juegos en el niño, el amor, lo agradable, la solidaridad, la unidad, la motivación, el interés, el control emocional

No cabe duda de que el juego y las actividades recreativas, los juguetes etc. que se desarrollan y utilizan en un ludoteca promueven el fortalecimiento de valores y la formación de personas es decir “el saber ser y el saber estar”

Finalmente no podemos dejar de lado las habilidades que desarrolla el niño o niña cuando hace uso de una ludoteca

Una habilidad es la capacidad que tiene una persona o para realizar una actividad con facilidad, ciertas habilidades se adquiere mediante el aprendizaje y mediante la exploración en el trabajo en una ludoteca dependen del tipo de juguete o de juego que realice el niño es así que se desarrollan estas capacidades.

El juego construye conocimientos y aprendizajes ubicarnos en una perspectiva cognitiva para comprender la importancia de el en el desarrollo del niño es importante.

Una habilidad motriz afirma Díaz Lucea (1999)”las habilidades motrices son todas aquellas conductas y aprendizaje adquiridas por una persona estas se caracterizan por su inespecificidad y porque no responden a los modelos concretos conocidos de movimientos que caracterizan las actividades estandarizadas “(p.40) en este aporte se puede clasificar en tres jerarquías: las habilidades motrices de locomoción que se encuentran presentes en acciones como correr, reptar, saltar, deslizarse, deambular, marchar, trepar, caminar, y rodar .Otras son las

habilidades motrices de manipulación que son movimientos que se centran en el manejo de objetos como atrapar , patear, lanzar, arrastrar, empujar, levantar un objeto.

Por ultimo están las habilidades de estabilización: que requieren una mayor adaptación tales son el equilibrio, saltar, girar, rodar, virar, inclinarse, deslizarse y balancearse.

Reconocer el juego como clave para el desarrollo integral y orientador de la acción educativa y pedagógica es de vital importancia; es por eso que podemos hablar de desarrollo de las habilidades mentales que tiene el niño mediante el juego voy a dar una idea generalizada de estas habilidades: la observación la cual permite identificar propiedades de los objetos la comparación la cual se refiere la confrontación de diferencias y semejanzas. La de ordenación y seriación que ayuda al niño hacer sucesiones y relaciones de orden, la clasificación donde hace uso de las anteriores habilidades (observación-comparación). La atención donde se relaciona la información del medio por ejemplo al jugar los juegos de loterías. Allí entra también la memoria que permite recuperar saberes, “somos lo que aprendemos y recordamos “ ,La lógica o pensamiento lógico que ayuda al niño a preguntarse por el funcionamiento de todo, no podemos dejar de lado las habilidades comunicativas y de lenguaje que están presentes en el diario de los niños, la comprensión lectora al leer cuentos, la de escuchar (capacidad de sentir y de percibir lo que transmite otras personas) la de hablar, la de leer y escribir , estas habilidades se suscitan durante los momentos de juego lector que se hacen dentro de la ludoteca; un aspecto destacable en que los tipos de habilidades que se generan está el respeto por los demás , sobre todo por lo que piensan los demás y este genera cosas positivas. Otras habilidades que se incentivan son las sociales que son conductos que nos permite interactuar y relacionar con los demás como son saber escuchar, hacer preguntas, dar las gracias, iniciar y mantener una conversación, saber despedirse,

saber disculparse, pedir ayuda, todas ellas podemos fusionarles en apego, empatía, asertividad cooperación autocontrol y resolución de conflictos.

Para concluir quiero compartir un hermoso poema de Cecilia de Simone que en versos resume el propósito y beneficio de las ludotecas.

RECETA PARA UNA LUDOTECA

“Cajas, latas y alegrías
Pintura, cola y poesía
Muchos niños por doquier
Y tantas ganas “de hacer”.
Bolsas, lápiz y pincel
Muchas hojas de papel
Instrumentos...una canción
Y un niño en el corazón.
No es difícil, ya veras
Si te lanzas a jugar
Y pronto organizarás.
Ludotecas en cada lugar.
Y..., aunque te queden dudas
Inténtalo, por favor,
Hay muchos niños que esperan
De tu alegría y tu amor. “

Capítulo 3

Nombre del Capitulo

La creatividad, la libertad, la autonomía y la relación con los demás son algunos de los aspectos principales que fundamentan este proyecto, pero es el tipo de investigación que nos dará los pasos a seguir, sus técnicas y el modo que sostén a todo el proyecto de la ludoteca es por eso que seleccionado la I.A.P como motor de esta.

La investigación acción participativa se conecta con este propósito porque cumple con las características suficientes para llevar avances de estés proyecto. Sus precedentes se hallan en el concepto de “investigación” acción por Kurt Lewin en 1944 María de los A. Pérez afirma “entendió como un proceso participativo y democrático llevado a cabo son la propia población local. Donde se recoge información y se hace, análisis, conceptualización, planificación, ejecución y evaluación “(p 30).

Los elementos que reúne la IA.P dentro de este proyecto dan base para solución del problema que se dio al inicio de esta investigación estos elementos característicos son muchos entre ellos tenemos, el del conocimiento porque permite análisis de la personas en nuestro caso. La realidad de cada niño, la historia del entorno (institución educativa) desde un punto de vista reflexivo que cambia a una determinada situación encontrando las potencialidades de cada uno de los actores que intervienen en esta investigación. El de formación porque se adquiere conocimientos nuevos a partir de la observaciones y juntos con los conocimientos previos crear un espacio didáctico que promueve las potencialidades y habilidades de sus actores el de conciencia porque le da importancia a la participación ya que fomenta desarrollo de capacidades, exigiendo responsabilidad y aportando beneficios de comunicación ; porque a través de este se aprende a

escuchar ,a expresar ideas, con respeto y solidaridad es decir hay un acercamiento entre los individuos . El trabajo en equipo. De mediación porque se identifican intereses

Este tipo de investigación permite desarrollar procesos de construcción del conocimientos de la realidad, propicia alternativas para la solución de problemas la conversación y el dialogo dando lugar a la creación de propuestas que salgan de la propia acción.

Al ser la I.A.P el tipo de investigación de este proyecto es el enfoque cualitativo el que lo interpretaría.

Los autores Blasco Y Pérez (2007) señalan que la investigación con enfoque cualitativo estudia la realidad en su contexto natural y como sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas

Taylor y Bogdan (1987) se refiere a este enfoque como “un modo de encarar el mundo empírico es la investigación que produce datos descriptivos, las palabras de las personas en el contexto de su pasado y de las situaciones actuales, es flexible se puede interactuar con los propios individuos de la investigación para este enfoque es esencial experimentar la realidad , todo es un tema de investigación, es humanista donde se observan y practican valores teniendo un conocimiento de la vida social de las personas y de la utilización de técnicas o procedimientos , es en sí recursivo.

Con respecto a la línea de investigación que orienta el desarrollo de proyectos se trabajara con la línea de investigación institucional, pedagogías, medios y mediaciones en tal sentido reconoce la comunicación como un espacio que produce conocimientos, enseñanza y aprendizaje

Para abordar este investigación y haciendo para de la línea general de la universidad pedagógicas medios y mediaciones y de acuerdo a nuestras facultad de educación se ha elegido la línea de pedagogía, didácticas e infancia porque se enfoca en la Visión del maestro es decir es

quien investigan dentro del aula de clases. Calvo, Abello y Báez (2008) dicen “el maestro realiza la investigación pedagógica; es, innovar y sistematiza sus practica en estos procesos produce y enriquece el saber pedagógicos “(p. 38)

La investigación pedagógica construye un saber pedagógico ya que se hace a través de la reflexión sistemática y fundamentada mediante la experimentación. La práctica en el aula de clases de sus observaciones, aportando saberes y conocimientos innovando modelos pedagógicos adecuados a la realidad y el contexto de los estudiantes

Todo lo anterior respetando las diferentes individualidades y gustos en un ambiente de habito y vida saludable. Para la realización de esta investigación es necesario tener un contexto con el cual se trabajara esta es la población y la muestra

Entendiendo la población “como el conjunto total de individuos, objetos o medidas que poseen algunos características comunes observables en un lugar y en un momento determinado y muestra y la muestra “como el subconjunto representativos de la población”. La población seleccionada son los estudiantes Institución Educativa Integrado de Soacha jornada tarde sede Kennedy compuesta por 240 niños y niña.

En esta investigación cualitativa se emplea una muestra pequeña en este caso el grado 201 jornada tarde constituida por 43 estudiantes 2 de los cuales limitaciones especiales. Los niños de este grado tiene una edad promedio de 7 a 8 años está compuesto por 25 niñas y 18 niños. Todos están en la llamada etapa escolar esta etapa tiene características importantes en los niños entre ellas están la madurez cerebral de las capacidades intelectual como la capacidad de atención sostenida, describen el dibujo, la lectura la música habla mejor de lo que escribe, aprende muchas palabras nuevas son muy activos mentalmente.

Hay cambios sociales y afectivos como el agrado y la aceptación de los amigos son más independientes quieren hacer las cosas por si solos y para ellos mismos pero no hay que olvidar que el juego todavía es una necesidad para complementar su desarrollo el juego como manera de aprender.

En esta investigación cualitativa se utilizara la observación participante como intermedio de investigación y recolección de datos estas técnicas proporcionan una mayor comprensión y profundidad al tema de las investigaciones permiten abordar problemas experiencias diversas sus realización suele ser sencilla y no son muy complicadas

La observación participante (diario de campo) en palabras de Goetz y le Compte (1998) la observación participante se refiere a una practica que consiste en vivir entre la gente que uno estudia llegar a conocerlos a conocer su lenguaje y sus formas de vida a través de una continua interacción con ellos en la vida diaria “(p. 40)

Esta observación debe ser planeada especificada, confiable y controlada. En este orden Albert (ob cit 234) señala que es necesario llevar registros después de cada periodo en el campo de manera separada indicando fecha y hora que se pueden realizar distintos tipos de anotaciones es así que entre allí el diario de campo

El diario de campo es uno de los instrumentos que permite dar a conocer la práctica investigativas además de enriquecerla y mejorarla según Bonilla y Rodríguez (4)“ el diario de campo debe permitirle al investigador un monitoreo del proceso de observación puede ser especialmente útil al investigador en él se toma notas de aspectos que considera importantes para organizar , analizar e interpretar la información que está recogiendo el diario permite enriquecer la relación teórica-partica , proporciona una descripción muy detallada de situación es

Otras de las técnicas a utilizar es el análisis documental un documento como fuente de partida y este serán el taller ya que brinda la posibilidad de abordar una problemática social que

requiere un cambio la aplicación del taller tiene ventajas como la formación permanece en los procesos didácticos y pedagógicos y el desarrollo en el estudiante de aptitudes, procesos, actividades y conceptos básicos

El taller es por tanto un espacio valioso para el docente “porque en él se pone en contexto frente a la realidad de estudiante y reconoce los diferentes intereses y es capaz de hacer mejoras apropiaciones entre su conocimientos y sus imaginarios

En esta investigación el diario de campo será trabajado en forma de narración será aplicado semanalmente según el horario académico con parámetros definidos como: Tema. Horario, facilitador clase de juego, posibles variaciones, aprendizajes observables, materiales y evaluación del juego (Ver tabla 17)

Los talleres que se aplicaran serán mensuales cada uno con un interés en particular desarrollara habilidades y destrezas específicas, será también planificado y organizado

Llevará componentes básicos como nombre del taller, objetivo general, temático a desarrollar, fecha, duración, participantes, facilitadores, fecha, duración, participantes, facilitador descripción de cada actividad con antecedentes y desarrollo, materiales propósitos de aprendizaje y evaluación. Los talleres lúdicos se realizan para mejorar la formación y el aprendizaje, el desarrollo de habilidades cognitivas volitivas y sociales por medio de actividades artísticas cortas e intensivas que logren cooperación y conocimiento. (Ver tabla 18)

Todos y cada uno de los talleres llevaran a práctica cada una de las teorías lúdicas que en este proyecto sean mencionados para la implementación de la ludoteca en la institución educativa integrado de Soacha primaria

Capítulo 4

Creciendo con mi Ludoteca

Figura 1. Esquema de gestión (Elaboración propia)



Fuente: Propia

La adecuación de un espacio pedagógico llamado “mi pequeña ludoteca Kennedy un espacio divertido para lograr mis sueños” pone la puesta en marcha de actividades lúdicas, recreativas y didácticas en la institución integrado de Soacha sección primaria, que generaran en

los estudiantes habilidades sociales y cognitivas pero sobre todo momentos felices para todos los niños y niñas que la llegaran a utilizarla.

¡Una ludoteca! La idea se generó en el mismo corazón del aula de clase buscando más espacios que contribuyeran al mejoramiento educativo y de vida de los niños es por eso que se construyeron y se seleccionaron videos afiches y folletos que dieran a conocer esta idea y que de alguna manera motivaran a toda la comunidad educativa a la utilización de este espacio lúdico.

¿Y mis juguetes? se propuso entonces una marcha del juguete como actividad para la consecución de recursos no obstante se realizó el día del juguete donde se construyeron algunos con ayuda de los padres de familia, se destinó una semana para la adecuación del espacio, mobiliario, clasificación de los juguetes y la decoración que estuvo a cargo de los mismos niños.

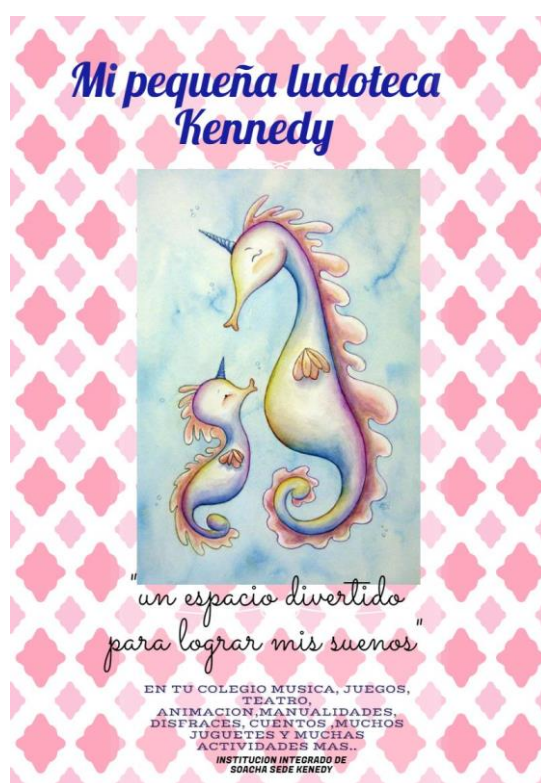
Nacimiento de mi pequeña ludoteca. La publicación de horarios y el cronograma de actividades en el periódico mural y en los medios tecnológicos (Facebook, blog escolar, WhatsApp correos electrónicos) informaron a la comunidad escolar sobre un pequeño evento inaugural al igual que la realización de los talleres mensuales de artística, de animación, didácticos, deportivos, musicales.

Creciendo con mi ludoteca. Para disfrutar y entender el manejo de la ludoteca se aplican los diarios de campo ya que al observar y conocer a los niños jugando, es donde se encaminan y se amplían las futuras actividades que se pueden llevar a cabo cada vez que se utilice la ludoteca un ejemplo de ellas puede ser el día lúdico del colegio.

¿Y cómo vamos? En la ludoteca se implementó un buzón de sugerencias donde todos tanto los docentes como los niños brindaran ideas de actividades al igual que propuestas de mejoramiento de las que se realizaron evaluándolas y de esta forma colaborando en la planeación.

MOMENTO 1 ¡UNA LUDOTECA! La publicidad de una ludoteca en la institución educativa integrado de Soacha se realizó por medio de avisos publicitarios y de folletos de información así mismo se colocó en los correos electrónicos de los docentes una presentación en power Point con las características principales del proyecto veamos....el aviso o afiche de presentación...

Figura 2. Aviso publicitario (Elaboración propia)










Fuente: Elaboración Propia

MOMENTO 2 Y MIS JUGUETES...: Se realizó la clasificación de los juguetes donados por los niños y padres de familia de acuerdo a la clasificación ESAR que ya habíamos visto en el segundo capítulo. Se decoró el lugar con dibujos en papel craft y con vinilos hechos por los niños y con tema marino, se realizaron los horarios y un cronograma de actividades observemos...

El horario

Figura 4. **Horario taller mensual** (Elaboración propia)

<div>  <h2>Horario</h2> </div> <div> mi pequeña ludoteca kennedy "un espacio divertido para lograr mi sueños" </div> <div>  </div>		
1 Primera semana	Juegos Simbólicos 	Muñecos. Carros. Juegos de medico. Juego de mecanico. Juego de carpintero. Caballos de palo
2 Segunda semana	Juegos De Ejecución 	Loterías. Rompecabezas. Ensartados. Enhebrados. Bloques logicos. Rayuela. Titeres. Baleros. Yo-yos.
3 tercera semana	Juegos De Armar 	Armotodos. Legos. Tamgran. Pentonimos. Juegos de construccion. Cubos magicos. Ladrillos.
4 Cuarta semana	Juegos De Reglas 	Ajedrez. Parkes. Loterias de operaciones. Loterias de abecedarios. Domino. Bingo. Cartas unos. Damas chinas. Tres en linea. Monopolio. Escaleras
5 Quinta semana	Juegos De Música 	Tambores. Flautas. Panderetas. Triangulos. Claves. Guitarra. Karaoke. Danza
<div>  <h2>taller mensual</h2>  </div>		

Fuente: elaboración Propia

Momento 3 Nacimiento De Mi Pequeña Ludoteca Kennedy: La aplicación de los talleres se realizara de manera mensual para su elaboración se deben seguir algunos parámetros que se encuentran plasmados en un formato de uso

Aplicación de los talleres

- Nombre del taller: Es el nombre que se le coloca al taller debe ser llamativo e interesante.
- Objetivo general: Es la idea central lo que se quiere principalmente obtener en la aplicación del taller.
- Temáticas a desarrollar: Son los contenidos que se darán en el taller.
- Fecha: Es el día que se realiza el taller debe estar en el cronograma de actividades de la institución.
- Duración: Se debe anotar el tiempo adecuado que se va a utilizar en el desarrollo del taller.
- Participantes: El nombre del curso al que se le aplica el taller y la cantidad de estudiantes que lo hacen en este caso se realizó con los estudiantes del grado segundo con 40 niños.
- Facilitadores: Son las personas que se encargan de guiar el taller.
- Los antecedentes. Es una breve caracterización e historia de la temática del taller.
- El desarrollo: Es la descripción paso a paso del taller de cómo se debe realizar.
- los materiales: Que son los elementos esenciales que se deben tener en la ludoteca.
- los propósitos de aprendizaje: Son los objetivos de conocimiento que se quieren tener con la aplicación del taller.
- la evaluación: Son los resultados finales del taller. Veamos los que se realizaron...

Tabla 7. Taller lúdico numero 1 Divertimascaras “mascaras tribales

TALLER LUDICO NUMERO 1 PROYECTO MI PEQUEÑA LUDOTECA KENNEDY	
NOMBRE DEL TALLER: “Divertimascaras “ mascarar tribales	
OBJETIVO GENERAL: Construir con material reciclable mascarar tribales para ser utilizadas en obras de teatro o juego de roles dentro de la actividades de la ludoteca	
TEMA A DESARROLLAR: : Historia de las máscaras tribales africanas Utilización de las mascarar Como se puede elaborar una mascarar Clases de máscaras (de animales . tribales, antifaces , de globo , de gorra . de cartón	
FECHA:	
DURACION: 45 minutos	
PARTICIPANTES: grado segundo j.t 40 estudiantes	
FACILITADOR: docente director de grupo	
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	
ANTECEDENTES: Una máscara es una pieza normalmente adornada que oculta total o parcialmente la cara. Su uso se remonta en Egipto .Grecia y roma. Las máscaras tiene muchas utilidades entre ellas los ritos religiosos por ejemplo en África hay tres clases de máscaras en las ceremonias religiosas, de espíritus de antepasados, de héroes malignos, de los héroes y de los espíritus animales. En el espacio pedagógico las máscaras se utilizan como entretenimiento, en obras de teatro, en celebraciones de carnavales, o en bailes sus materiales pueden variar desde el látex, el cartón , tela , etc.	
DESARROLLO: Por medio de un video sobre máscaras africanas se habló sobre su formas y utilización .Las máscaras sugieren hasta un mínimo de detalle independientemente de su factura y de los materiales que se utilizan en su elaboración en este caso se partió de varios moldes hechos en cartulina cada niño lo trazo en cartón paja, lo recortaron y una vez hecho esto. Se empezó con su decoración con pintura, papel y lana. Se propuso entonces una animación con cada mascarar y luego una exposición de sus creaciones.	
MATERIALES cartulina , temperas , acuarelas , pinceles , tijeras , papeles de colores , lentejuelas , colbón , bolsas , cinta , lana	
PROPOSITOS DE APRENDIZAJE: Construir y diseñar mascarar con material desechable mejorar las relaciones entre los individuos a partir del propio conocimientos y aceptación Utilizar las máscaras como herramientas de comunicación Valorar el trabajo individual y colectivo Desarrollar la creatividad e imaginación de los niños mediante la elaboración de mascarar	
EVALUACION. Este taller desarrollo la capacidad organizativa y pensada de los estudiantes puesto que antes de decorarlo había que reflexionar como se quiere hacer y cómo llegar a ello creando algo que era suyo. Se realizó varios juegos con las máscaras como clasificar loas mascarar. Músicas para cada grupo de máscaras dramatización es etc.	

Tabla 8. Taller lúdico número 2 “capsulas del tiempo”

TALLER LUDICO NUMERO 2 PROYECTO MI PEQUEÑA LUDOTECA KENNEDY	
NOMBRE DEL TALLER: “ capsulas del tiempo “ construcción de loterías históricas	
OBJETIVO GENERAL: Construir material didáctico como elemento auxiliare en el proceso pedagógicos generando a través de los juegos didácticos el conocimiento de los principales personajes que dieron su vida por los ideales de la libertad y paz de nuestro país	
TEMA A DESARROLLAR: Que son materiales didácticos Construcción de loterías con cartulina y dibujos Juego con todos los niños utilizando las loterías históricas	
FECHA:	
DURACION: 60 minutos	
PARTICIPANTES: grado segundo j.t 40 estudiantes	
FACILITADOR: docente director de grupo	
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	
ANTECEDENTES: El material didáctico según Gimeno sacristán (1992)” <i>Es un instrumento u objeto que puede servir como recursos para que mediante su manipulación</i> ” (p.20), observación o lectura se ofrezcan oportunidades de aprender algo o bien con su uso se intervenga en el desarrollo de alguna función de la enseñanza. Según se utilicen suelen tener variadas funciones como orientar .simular, motivar, comentar y formar. Los principios didácticos de este material son la socialización la individualización, la sistematicidad y la autonomía. Los materiales didácticos elaborados con recursos del medio propician experiencias que los niños pueden aprovechar para aprender y desarrollar valores.	
DESARROLLO: se proyecta el video cortometraje animado. bicentenario un vistazo a la historia se le entregara a grupo de 4 niños 2 octavos de cartulina y 1 copia de las heroínas de la independencia, a otro grupo de los próceres de las patria se dividirá una de las cartulinas con los nombres de cada héroe y heroína , luego en otra cartulina se pegaron las copias haciendo que coincidan con el nombre por último se harán competencias de que grupo termina una lotería	
MATERIALES: cartulina. Colores, marcadores, copia de héroes de Colombia. Copia de heroínas de la independencia tijeras. pegamento , lápiz , regla	
PROPOSITOS DE APRENDIZAJE: Ofrecer la posibilidad de manipular ,indagar y aprender por medio de la construcción de materiales didácticos Favorecer la creatividad de los niños y niñas Fomentar la competencia movilizando el potencial intelectual de los niños Desarrollar el amor por nuestra historia	
EVALUACION. Este taller fue desarrollado correctamente y permitió comprender que hay falencias en el conocimiento de nuestra historia además esta actividad centro su funcionalidad en el trabajo en equipo	

Fuente: Elaboración propia

Tabla 9. Taller lúdico número 3 “El zootropo” taller de animación

TALLER LUDICO NUMERO 3 PROYECTO MI PEQUEÑA LUDOTECA KENNEDY	
NOMBRE DEL TALLER: “ El zootropo” taller de animación	
OBJETIVO GENERAL: Promover la creatividad en el ambiente artístico de la animación por medio de la construcción de juguetes ópticos con materiales de fácil manejo adquisición.	
TEMA A DESARROLLAR: los juegos ópticos videos Creación del zootropo. Exposición de trabajo	
FECHA:	
DURACION: 45 minutos	
PARTICIPANTES: grado segundo j.t 40 estudiantes	
FACILITADOR: docente director de grupo	
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	
ANTECEDENTES: Antes de la creación del cine moderno existieron muchos inventos que experimentaron con el movimiento y la visión basados en el principio de la persistencia de la visión entre ellos está el zootropo que consiste en un tambor cilíndrico con ranuras, en su interior hay una tira de papel con dibujos en movimiento al hacer girar el tambor y observar su interior a través de los ranuras se ve como las figuras adquieren vi da. Esta máquina fue creada en (1837 por William George Horner en su tiempo era una verdadera novedad los primeros se construyeron en madera y metal La única limitación era que las secuencias se hacían bastantes cortas, este juguete se adelantó a los dibujos animados concretamente se descubrió que 16 imágenes de un movimiento que transcurre en un segundo si las hacen pasar sucesivamente la persistencia de la visión las une y hace que se vean como una sola imagen	
DESARROLLO: los niños practicaran sus capacidades creativas dibujando unas plantillas con hojas de animaciones para realizar el grupo por equipos de estudiante se utilizaron 4 plantillas para realizar el zootropo las piezas rectangulares se hicieron con foomy de un solo color y con ayuda de las maestra de hicieron las ranuras , las piezas circulares se hicieron con otros colores cada estudiante recorto las piezas del zootropo se ensamblaron las piezas con ayuda de una pistola de silicona , luego se dio movimiento al juguete y se hicieron exposiciones	
MATERIALES: octavos de foomy. Tijeras, palillos de pincho, tiras de silicona, cartulina, copias o tirillas de cada imagen. lápiz	
PROPOSITOS DE APRENDIZAJE Crear un clima positivo que favorezca la concentración y la atención Desarrollar la participación y trabajo en equipo Promover las capacidades cognoscitivas, de sensibilidad estética y de pensamiento crítico. Facilitar un medio para el conocimiento y la expresión que propicia la creatividad	
EVALUACION. La actividad fue muy enriquecedora pues los niños a través de cada juguete pueden construir y crear varias animaciones para utilizarla en el zootropo.	

Fuente: Elaboración Propia

Tabla 10. Taller lúdico número 4 “Namaste” yoga para niños

TALLER LUDICO NUMERO 4 PROYECTO MI PEQUEÑA LUDOTECA KENNEDY	
NOMBRE DEL TALLER: “Namaste” yoga para niños	
OBJETIVO GENERAL: a través del yoga los niños ejercitaron su respiración y aprendieron a relajarse ayudando la dominio físico y psiquis del cuerpo para que se constituya una buena bases de una vida adulta alegre y saludable	
TEMA A DESARROLLAR: música de relajación. ejercicios de respiración , video yoga para niños señal Colombia, ejercicios básicos, momentos de descanso	
FECHA:	
DURACION: 45 minutos	
PARTICIPANTES: grado segundo j.t 40 niños	
FACILITADOR: director de curso	
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	
<p>ANTECEDENTES: el yoga en una milenaria disciplina originada en la india es una práctica de posturas corporales es una invitación a llevar la atención al cuerpo , la mente y la respiración , las posturas del yoga se llaman “ asanas” las técnicas de respiración (pranayama) y la meditación conduciendo todo esto a una vida más saludable</p> <p>Las asanas tienen diferentes grados de dificultad para los niños tenemos algunas como la montaña , le perro , la luna , el guerrero I el saludo al sol con la cual siempre se inicia una sesión de yoga , el árbol , el barco , el león , el puente , el ratón , dormido , loto , el gato , el flamenco entre muchas más y siempre se realizan de forma equilibrada.</p>	
<p>DESARROLLO: se utilizaran colchonetas y los niños podrán estar en calcetines o descalzos , se empezó con un momento de relajación y silencio escuchando música apropiada (zen de meditación) luego se inició con ejercicios de respiración inhalar y exhalar en un segundo momento se dio proyección al video Omm Yoga para niños se inició a la realización de las posturas básicas (el saludo del sol, la vela , la pinza saludo a la luna , mariposa , gato) , no se debe exigir que repitan una postura una y otra vez porque pueden aburrirse hay que ir variando las posturas y los movimientos despacio y aun ritmo adecuado para que se adecuen a ellas , luego se hizo momento de meditación ,</p>	
MATERIALES colchonetas CD de música de relajación , memoria o CD con videos de “ ohm yoga” para niños	
<p>PROPOSITOS DE APRENDIZAJE: Desarrollar y mejorar los músculos motores del cuerpo mejorando los hábitos de posturas de la columna vertebral y de articulaciones.</p> <p>Mejorar la atención , la concentración , la memoria e imaginación</p> <p>Bajar el nivel de estrés infantil proporcionando la calma y el relajamiento</p> <p>Aumentar la autoestima ,el respeto , la moderación y una actitud positiva y alegre</p>	
EVALUACION. El yoga ofrece un enfoque holístico de la salud y para los niños al terminar cada sesión se podrá convertir en una rutina de salud que le pueden transmitir a su familia Fue una actividad enriquecedora que ayudo a relajarse y aliviar el estrés que a veces se respirar en el aula	

Fuente: Elaboración propia

Tabla 11. Taller lúdico número 5 “animales fantásticos”

TALLER LUDICO NUMERO 5 PROYECTO MI PEQUEÑA LUDOTECA KENNEDY	
NOMBRE DEL TALLER:	“animales fantásticos” títere con material reciclable
OBJETIVO GENERAL:	Brindar la posibilidad de explorar , expresar y conocer los títeres como una de las manifestaciones teatrales más creativas y expresivas
TEMA A DESARROLLAR:	Video la historia de títeres. Construcción de un títere. Exposición de títeres. Obra teatral utilizando títeres
FECHA:	
DURACION:	45 minutos
PARTICIPANTES:	grado segundo j.t 40 niños
FACILITADOR:	director de curso
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	
ANTECEDENTES:	El primer títere fue de forma plano hechos con piel de animales el material de que esta hecho cada títere ha evolucionado desde madera, papel mache, tela etc. Su utilización inicio en el espacio religioso en Egipto, Grecia y roma y se fue utilizando la palabra marioneta en sus inicios satíricos y comediantes luego por ejemplo en Alemania se utilizaban en obras y operas, sus nombres y clases cambian según los países, por ejemplo Kathputiwn en la India, Baranku en Japón, teatro de sombras en China, Wayang kulit en Indonesia, Karagoz en Turquía, Pulcinella en Italia, el guiñol en Francia etc. Según su manipulación también hay muchos tipos de títeres de guante , Punch , Cátales, de dedo, Muppet, de varilla , de hilo o marioneta, Bunraku , de sombras , Cabezudos , Animatronicos , de ventriloquia etc.
DESARROLLO:	las cd que no se usan son un material ideal para hacer manualidades de reciclaje como los títeres y primero se recorta un molde en cartulina blanca luego se decoró creativamente con pedazos de papel formando la cabeza de un animal a gusto de cada niño por último se le pego un palo de pincho detrás de cada cd para su manipulación cuando se realizaron, cada niño lo llevo al teatro de títeres y se improvisó una obra teatral cuento de” animalitos fantásticos”.
MATERIALES	cd sin uso, cartulina blanca pintura o vinilos , papel iris , tijeras , palos de pinchos
PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:	Facilitar la interacción social entre los niños Mejorar el lenguaje de los niños y enriquecer sus vocabulario Fomentar la observación. memoria y atención de los estudiantes, Promover la expresión artística y creativa de los niños y niñas Potenciar el habito de escuchar promover la cooperación , la responsabilidad
EVALUACION.	La utilización de los títeres , como un vehículo de crecimiento grupal de improvisación creación y de expresión de sentimientos en una obra teatral

Fuente: Elaboración propia

Momento 4 Creciendo Con Mi Ludoteca: Aplicación de los diarios de campo. Los diarios de campo se aplicaron en las cuatro primeras semanas de realizado este proyecto, ellos tienen parámetros específicos de observación y anotación.

- El tema: Idea principal de observación. Es la actividad central se puede nombrar de forma interesante para los niños por ejemplo, juguemos al restaurante.. juguemos en el bosque
- El horario: Que se debe adecuar desde la primera a la quinta semana este horario ya está publicado en la ludoteca ,además se puede anotar la fecha de la aplicación
- El facilitador: Que es la persona que observa y dirige el juego.
- La clase de juego: Anotar si es juego simbólico, de ejecución, de construcción, de reglas o de música y danza.
- Las características del juego: Que son las especificaciones de cada juego, el desarrollo y proceso de cada uno como se realizó en la ludoteca.
- Las posibles variaciones: Que son las diferentes posibilidades que se le pueden aplicar a este juego según como se observe al grupo y para posibles acciones futuras.
- La motivación: Es una actividad que le da interés al juego pueden ser canciones, ejercicios, videos, dinámicas de grupo etc.
- Los aprendizajes observables: Allí se enumeran los beneficios del juego lo que aprendieron los niños y las niñas jugando en la ludoteca
- Los materiales: Se anotan los objetos, los elementos que se usaron en este juego o si se hicieron junto con los niños.
- La evaluación del juego: Se anotan las actitudes o resultados que se tuvieron en la realización de cada juego. Veamos los que se aplicaron...

Tabla 12. Diario de campo N1 "mi casita" (Elaboracion propia)

DIARIO DE CAMPO N1 PROYECTO MI PEQUEÑA LUDOTECA KENNEDY	
TEMA : mi casita	
HORARIO : primera semana	
FACILITADOR director de grupo	
CLASE DE JUEGO: juego simbólico	
CARACTERÍSTICAS BASICAS DEL JUEGO:	el juego simbólico es la capacidad de representar mentalmente lo que los niños imaginan imitando situaciones de la realidad. Para el juego de mi casita se adecuo un espacio o rincón con lozas de juguetes. Cosas de aseo, carros de juguete etc. donde se pueden desarrollar muchísimos juegos como hacer la comida, cuidar a los bebes llevar al colegio a los niños etc. en general se imitan, los juegos domésticos, el juego simbólico pasa por niveles primero es individual y luego es grupal, En esta clase de juego el niño libera sus miedos, expresa situaciones que lo preocupan. no hay papeles bien definidos ni establecidos , se alimenta casi de las mismas experiencias del estudiante de lo que ha visto o lo que ha vivido
POSIBLES VARIACIONES:	Juego de “hacer como si”, juego de disfrázate “hoy quiero ser”. Juego de repartidores de volantes. Juegos de hospital. Juego de la veterinaria. Juego de supermercado. Juego de los policías. Juegos del colegio. El juego de la tiendita. El juego del paseo
MOTIVACIÓN :	Canto de mi casita , el patio de mi casa, mariposa en la cocina
APRENDIZAJES OBSERVABLES	Permite al niño representar situaciones mentales reales o ficticias. Favorece la comprensión y asimilación del entorno del niño. Desarrolla su lenguaje. Contribuye con su desarrollo emocional. Desarrolla su capacidad imaginativa. Permite un juego colectivo. Progresivamente el juego se va asemejando a la realidad. Desarrolla su capacidad de pensamiento. Ayuda a desarrollar sus habilidades sociales. Promueve valores. Fomenta valores propios y colectivos. La cooperación. El trabajo en equipo. Desarrolla su imaginación. Demuestra lo que ha aprendido en el hogar. Descubre el mundo que los rodea. Hace niños felices en un ambiente muy divertido. Se crean experiencias personales.
MATERIALES:	Este rincón debe tener una cocina , un teléfono , una silla , una cama, bebes, depende del espacio a través y de las actividades que se realicen allí por eso se ira adecuando con los materiales suficientes si no se tienen con ayuda de reciclaje , cajas , papel se fabrican los utensilios como cortinas , manteles delantales , con plastilina se hacen la comidita , frutas ,huevos , vegetales
EVALUACIÓN DEL JUEGO	Este juego posibilita su evaluación por medio de la actividad misma de cada niño de su entusiasmo , de hacer que todos los niños se involucren en el juego muchos no saben jugar por si mismos se necesitan de una guía , de ordenar el material su cuidado, el turno al jugar que se sientan importantes dentro de el

Fuente: Elaboración propia

Tabla 13. Diario de campo N2 "juguemos a la comba"

DIARIO DE CAMPO N2 PROYECTO MI PEQUEÑA LUDOTECA KENNEDY	
TEMA :	"juguemos a la comba"
HORARIO :	segunda semana
FACILITADOR:	director de grupo
CLASE DE JUEGO:	juego de ejecución
CARACTERÍSTICAS BÁSICAS DEL JUEGO :	<p>Los juegos de ejecución consisten en repetir una acción , donde los niños se pueden mover y usar los sentidos, están conducidos a desarrollar la inteligencia sensorio-motriz ,sus habilidades motoras gruesas y finas son a veces llamados juegos pre deportivos como los desplazamientos , los saltos , las carreras , trepar , reptar, rodar etc. Cada juego de ejecución se clasifica por su habilidad motriz a fomentar entre ellos tomemos los juegos sonoros, los táctiles, olfativos, gustativos.</p> <p>El juego de la comba o del salto a la cuerda se utiliza como calentamiento deportivo y puede ser individual o colectivo variando los saltos y la forma de jugarlo.</p> <p>Con la comba se pueden hacer varios ejercicios un modo divertido es el de aportar a quien hará mayor número de veces, los saltos si es en el grupo ganan la persona que soporte más tiempo saltando la cuerda</p>
POSIBLES VARIACIONES:	<p>Los juegos de ejecución con la cuerda o comba pueden variarse como El de marcha: que consiste en el salto regular rozando el piso y saltando suavemente. Con un pie y luego el otro. Salto de boxeador que es saltar de un lado a otro sin dejar de mover la cuerda. De lado a lado: son saltos largos. De adelante hacia atrás con los pies juntos sin dejar de mover la cuerda. El sprint que es saltar la cuerda subiendo bien las rodillas. Cruzando las piernas alternadamente. Abriendo y cerrando las piernas sin dejar de saltar. Saltando en diagonal y cerrando las piernas. Saltando con los pies tratando de tocar los glúteos son dejar de mover la cuerda.</p>
MOTIVACIÓN:	se aprenden canciones sencillas para cantarlas mientras se salta como Margarita tiene un gato que le limpia los zapatos con agua y bicarbonato uno. Dos. Tres. Y cuatro.
APRENDIZAJES OBSERVABLES	Mejora la capacidad y habilidad física de los niños sus brazos, piernas hombros, cuello y posturas en general .fomenta su rapidez, coordinación y agilidad. Desarrolla habilidades sociales .Aprende a compartir y a trabajar en equipo. Experimenta alegría y emoción en cada salto. Promueve el ejercicio físico y sano en los niños. Mejora el estado emocional de los niños. Son juegos fáciles de aprender y no son ejercicios de géneros. Se elimina y evita el estrés es decir promueve la actividad y la seguridad una mentalidad positiva
MATERIALES:	lazos de diferentes colores. Espacio amplio. Ropa cómoda. Tenis adecuado. Música de fondo si se quiere. Videos de ejercicios.
EVALUACIÓN DEL JUEGO.	Es sumamente importante hidratar a los niños antes de realizar este juego, los ejercicios deben tener una duración de 30 minutos que se logre la técnica, después de dominar los básico se puede aumentar el grado de dificultades y las posibles variaciones.

Fuente: Elaboracion propia

Tabla 14. Diario de campo N3“Construyendo e Imaginando”

DIARIO DE CAMPO N3 PROYECTO MI PEQUEÑA LUDOTECA KENNEDY	
TEMA :	“Construyendo e Imaginando “
HORARIO:	tercera semana
FACILITADOR:	director de grupo
CLASE DE JUEGO:	juegos de construcción y armado
CARACTERÍSTICAS BASICAS DEL JUEGO:	<p>Estos juegos es su mayoría tiene varias piezas de formas iguales o diferentes con las que se pueden crear un sin número de estructuras. Son juegos que en su inicio deben estar guiados para la obtención de un producto real luego se direccionara a mayor complejidad. Este juego requiere ir acompañado de planos o dibujos que son guía para el trabajo constructor estas imágenes las puede plasmar el docente o el mismo niño es decir hacer un modelo grafico</p> <p>El material que se usó consiste en rectángulos hechos en cartón y con ranuras a los lados luego se pintaron de varios colores este juego tiene sistemas de encastre</p>
POSIBLES VARIACIONES	<p>Hay varios tipos de posible variaciones: 1 la imitación donde el maestro construye y el niño imita. 2 condicional: es decir se le pone condiciones como que vaya a un lado que se parezca a un dibujo hecho por el profesor. 3 libre: él niño puede convertir el modelo en lo que el desee y transforme Los juegos de encastré son muchísimos. se realizan o consiguen a medida que se necesiten</p>
MOTIVACIÓN:	videos de construcciones y arquitectura
APRENDIZAJES OBSERVABLES	<p>Favorece la destreza y el dominio de la motricidad fina. Ayuda a la adquisición de conceptos espaciales volumen, formas, simetrías, resistencia, Contribuyen al leguaje y la comunicación social, Fomenta la capacidad intelectual del niño. Resuelve problemas a partir de una construcción o dibujos de un plano sencillo. Permite la fantasía y a creación de los niños. Desarrolla su pensamiento simbólico representado en objetos o escenarios reales a través de sus construcciones. Mejora sus habilidades motrices como la coordinación ojo mano. Ayuda a comprender que para que las cosas no se desmoronen se deben respetar ciertas reglas</p>
MATERIALES:	cartón, octavos de cartón paja. Pinturas , colores, tijeras , bisturí,(solo lo usa el profesor) pinceles
EVALUACIÓN DEL JUEGO:	A través de la observación los juegos de construcción dan pautas de organización. Orden, trabajo en equipo, seguridad, autoestima sin olvidar la agilidad mental de cada estudiante al presentar cada trabajo. Estos juegos son de gran utilidad a lo largo de toda su vida ya que les ayudara a enfrentarse con mayor éxito a situaciones de la vida cotidiana y a acatar mejor las normas

Fuente: Elaboración propia

Tabla 15. Diario de campo N4 “Bingo y catarinas”

DIARIO DE CAMPO N4 PROYECTO MI PEQUEÑA LUDOTECA KENNEDY
TEMA : “ Bingo y catarinas “
HORARIO: cuarta semana
FACILITADOR: director de grupo
CLASE DE JUEGO : Juegos de reglas
<p>CARACTERÍSTICAS BASICAS DEL JUEGO:</p> <p>Estos juegos implican el seguimiento de reglas y normas que ya están fijadas y que el jugador debe cumplir y seguir para poder jugar activamente. A través de estos los niños se interesan más por ellos ya sea por su organización o por la competencia que se hace presente.</p> <p>Para su realización debe estar una persona que guía su desempeño indicando las reglas básicas del juego como bloquear, avances, salidas, llegadas etc. El bingo es un juego de azar que consiste en cartones con números y una caja con igual cantidad de números, cada cartón se realizó con un cd y con foomy en forma de Catarina y los números en tapas de plástico para su juego están en tapas plásticas de gaseosa</p>
<p>POSIBLES VARIACIONES</p> <p>Con el Bingo se puede utilizar cualquier temática por ejemplo de colores, de nombres, de animales, de contrarios, de fracciones de operaciones matemáticas de gramática, verbos, sustantivos sus infinitas posibilidades están dadas en la sencillez de sus reglas.</p>
<p>MOTIVACIÓN:</p> <p>La motivación está dada con la misma elaboración del material con elementos, reciclables y coloridos utilizando. Metodologías artísticas.</p>
<p>APRENDIZAJES OBSERVABLES</p> <p>Desarrolla estrategias para la ejecución del juego y su posible finalización. Fomenta la participación y colaboración en equipo. Aumenta la capacidad expresiva y comunicativa .Desarrolla la capacidad de razonamiento de la memoria .Promueve el sentido de la responsabilidad y el cumplimiento de normas. Potencia la creatividad. Se aumenta las habilidades matemáticas de los niños. Fomenta un clima de orden. Se desarrolla el sentido de la escucha. De obediencia de competencias y de paciencia</p>
<p>MATERIALES: cd sin uso octavos de foomy , silicona, pegante, tijeras colores tapas plásticas cartulina lápiz borrador</p>
<p>EVALUACIÓN DEL JUEGO :</p> <p>En estos juegos los niños aprendieron a ser pacientes para escuchar los números de aceptar el resultado del juego que no importara el final sino la felicidad en su misma participación en la motivación para llevarlo y jugar con su familia</p>

Fuente: Elaboración propia

Tabla 16. Diario de campo N5 la “educadanza” juego de expresión corporal

DIARIO DE CAMPO N5 PROYECTO MI PEQUEÑA LUDOTECA KENNEDY
TEMA: la “educadanza” juego de expresión corporal
HORARIO: quinta semana
FACILITADOR: director de grupo
CLASE DE JUEGO: juegos musicales y de danza
<p>CARACTERÍSTICAS BÁSICAS DEL JUEGO: estos juegos se caracterizan por la música y los desplazamientos con ritmos .lleno de expresiones se utilizan siempre movimientos de calentamiento, hay representaciones teatrales la motivación para la participación de todos es un aspecto básico, cada juego debe enfocarse en la capacidad y edad de los niños evitando tantas instrucciones y críticas</p> <p>Se realizó un momento de baile libre luego. el juego del baile congelado formamos grupo de 5 niños se enumeraron luego de inicia con movimiento de danza aeróbica se nombrado a un número y el niño que corresponde debía seguir con un paso guiando la clase , así se hizo con todos los niños</p>
<p>POSIBLES VARIACIONES: se pueden realizar juegos rítmicos como identificar una melodía y representarla. Juegos de mímica (escoger una palabra y expresarla en movimientos. La sillas colaboradoras , el juego del espejo , etc.</p>
<p>MOTIVACIÓN: se aplicaran dinámicas de grupo como el juego coreográfico “ era una ballena gorda “</p>
<p>APRENDIZAJES OBSERVABLES: favorecer el desarrollo personal. Utilizan el movimiento como medio para la formación de valores .solidaridad. Autoestima, el compañerismo. Estimula la sana competencia. Desarrolla la sensibilidad de los niños y niñas conociendo el arte de la danza. Fomentar la creatividad por medio del movimiento físico y rítmico. Desarrollan la confianza de los estudiantes. Motivan la participación el interés y la creatividad. Llevan al conocimiento de distintas culturas .desarrolla habilidades sociales</p>
<p>MATERIALES: Equipo, televisor, memoria USB, ropa cómoda si se quiere instrumentos de percusión tambores maracas</p>
<p>EVALUACIÓN DEL JUEGO : los niños se divirtieron mucho , aprendía a compartir sus emociones la evaluación de este juego será básicamente, La observación , directos , si se realizaron los juegos gestos adecuados y sobre todo si hubo la participación emocionante que se espera en esta clase de talleres</p>

Fuente: Elaboración propia

Capítulo 5

Y como vamos...

Las actividades realizadas tanto los talleres, como los diarios de campo obtuvieron resultados muy asertivos en los estudiantes, dando la posibilidad por medio del buzón de sugerencias en la implementación futura de temas creativos y divertidos dados por los mismos niños que hicieron parte de este proyecto.

La adecuación de una ludoteca en la institución educativa integrado de Soacha fue de suma importancia como un espacio creativo y pedagógico de infinitas posibilidades de aprendizaje de los estudiantes y de los mismos docentes.

El juego es un instrumento educativo y trascendente que mejora la calidad de vida de una comunidad.

La ludoteca es una herramienta integradora, un espacio vibrante, vivo que no solo los estudiantes disfrutan mucho; sino que nos sirve como maestros para el desarrollo óptimo de nuestro quehacer pedagógico aumentando el deseo de los niños y niñas por venir al colegio a aprender jugando.

Es necesario en los docentes quitar el miedo a experimentar con nuevos modelos pedagógicos como lo es la lúdica, no puede haber desarrollo asertivo si cada maestro no es capaz de aceptar el cambio ver claramente que existen muchas herramientas a nuestro alcance para hacer que nuestros niños y niñas sean más felices aprendiendo de la mano con nosotros

La generación de ambientes de aprendizaje motivantes lúdicos está en nuestras manos como docentes de aula es en nuestro quehacer diario con nuestros niños donde se evidencian todas estos aportes de la pedagogía del juego es por ello que estamos enfrentados a nuevos desafíos

que deben ser enfrentados con nuevas formas, instrumentos que permitan transformar la escuela y la propia realidad social.

El trabajo colaborativo entre la escuela y el estudiante y la familia debe ser uno de los pilares para empezar a buscar nuevos rumbos educativos la implementación de estas ayudas lúdicas de un ludoteca como centro de motivación hacia el aprendizaje la construcción de vínculos sociales la propia voluntad del docente para hacer las cosas el arte de la enseñanza en descubrir, cuidar, nutrir desarrollar mentes y talentos y todo lo tenemos en nuestras aulas estas son estrategias que buscan la renovación en la educación.

Nuestro rol de docente es sin duda muy importante es uno de los pilares de desarrollo de la sociedad la investigación y la continua preparación nos ayuda a solventar muchos desafíos que nos presenta la actualidad social sus problemas y dificultades , pero es muy importante resaltar que el aceptar el cambio, que la perseverancia, la incorporación de nuevas estrategias, la evaluación competencial, el trabajo colaborativo, hay que soñar a lo grande hay que hacer de nuestros niños y niñas personas que sueñen con un futuro feliz, dichoso mucho mejor posible de lograr.

Lista de referencias

- Institución educativa integrado de Soacha (2014) .Manual de convivencia y sistema institucional de evaluación 2014:..Bogotá. Colombia
- Ropé, E et Tanguy, L. (Dir.) (1994). Savoirs et compétences: Paris: L'Harmattan Editorial Grao
- Alberto Rico (2006) Del Espacio Público al Espacio Lúdico: Bogotá. Colombia: Editorial Unal
- Erasmus lagares Jiménez (2011) proyecto pedagógico lúdico-recreativo:..Bogotá Colombia Editorial Atom
- Sacristán (1992) Comprender y transformar la enseñanza España Madrid: Editorial Morata
- Lindón, A. (2006). Lugares e imaginarios en la metrópolis. Barcelona: Editorial Anthropos.
- Torres, L. (2004) Tres enfoques teórico-práctico. México: Trillas. Editorial Planeta
- Carlos Alberto Rico A & Rodolfo Ulloa Vergara. Funlibre (2003) los parques distritales, espacios ¿públicos o lúdicos?:..Bogotá. Colombia Editorial CCS
- Chistian Norberg-Schulz, (1975) Existencia, Espacio y Arquitectura, Nuevos caminos de la arquitectura Barcelona Editorial Blume,
- Claudia duque & Jernanis Mosquera .Funlibre (2006) Importancia de la implantación de actividades recreativas Costa rica Editorial CCS
- Norma Cecilia Fuentes Valdez (2012) Importancia de la implantación de actividades recreativas recuperado de http://www.gerza.com/articulos/articulos_ok.html
- DUMAZEDIER, Joffre (2000) Recreación: Fundamentos Teórico-Metodológicos Capítulo 1: La recreación, un fenómeno sociocultural. Valoración del concepto recreación. p. 4:.. Paris Francia
- Overstrut, Harry A. Recreación. (1997).Recreación Fundamentos Teórico – Metodológicos. “New York. USA Editorial Apunts

- Ortegón Yañez, (1998) alternativas de bienestar de ser humano: .Bogotá editorial Planeta
- DUMAZEDIER, Joffre & de Grazia Alfred (1978) Politics for better or worse: .USA
- Claudia duque & Jernanis Mosquera .Funlibre (2006) Fundación Colombiana de Tiempo Libre y
Recreación Costa rica Editorial CCS
- Cristina Pérez Cordero (1989) la importancia del juego y los juguetes para el desarrollo de los
niños Madrid
- Paula V. Vivet (2010) El juego y la importancia de su relación con la afectividad y el aprendizaje
de los niños .Buenos Aires
- Corporación Juego y Niñez. (2010). Guía para el juego de la niñez 2010. En municipios de
Colombia. Bogotá
- Carlos Alberto Jiménez Vélez (2003) Juego, inteligencia y ciudad Universidad Libre-Seccional
Pereira,
- Johan Huizinga (1938) HOMO LUDENS: Neerlandés .traducción al español (2004) editorial
alianza
- Ana María jurado (2014) La nueva definición de «juguete» en la RAE recuperado de
<http://www.abc.es/familia-ocio/20141031/abci-definicion-juguete-201410301516.html>
- Denise Garon, & Rolande Filion & Manon Doucette. (1996) El Sistema ESAR, Un método de
análisis psicológico de los juguetes Alicante, España .Editorial AIJU
- Asociación de Academias de la Lengua Española (2014) Diccionario de la lengua española (Ed.
24) Zaragoza España.
- Elkonin, D. (1985). Psicología del Juego: España. Editorial Visor.
- Díaz Lucea Jordi (1999) la enseñanza y aprendizaje de las habilidades: Barcelona, España Editorial
INDE

Anexos

Tabla 17. diario de campo proyecto Mi pequeña ludoteca Kennedy

TALLER LUDICO NUMERO PROYECTO MI PEQUEÑA LUDOTECA KENNEDY	
NOMBRE DEL TALLER:	
OBJETIVO GENERAL:	
TEMA A DESARROLLAR:	
FECHA:	
DURACION:	
PARTICIPANTES:	
FACILITADOR:	
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	
ANTECEDENTES:	
DESARROLLO:	
MATERIALES	
PROPOSITOS DE APRENDIZAJE:	
EVALUACION.	

Fuente: Elaboración propia

Tabla 18 .Taller lúdico Mi pequeña ludoteca Kennedy

DIARIO DE CAMPO N___ PROYECTO MI PEQUEÑA LUDOTECA KENNEDY	
TEMA:	
HORARIO:	
FACILITADOR:	
CLASE DE JUEGO:	
CARACTERÍSTICAS BASICAS DEL JUEGO:	
POSIBLES VARIACIONES:	
MOTIVACIÓN:	
APRENDIZAJES OBSERVABLES:	
MATERIALES:	
EVALUACIÓN DEL JUEGO :	

Fuente: Elaboración propia

Figura 5. Evidencia fotográfica de talleres.



Figura 6. Actividades en la ludoteca.

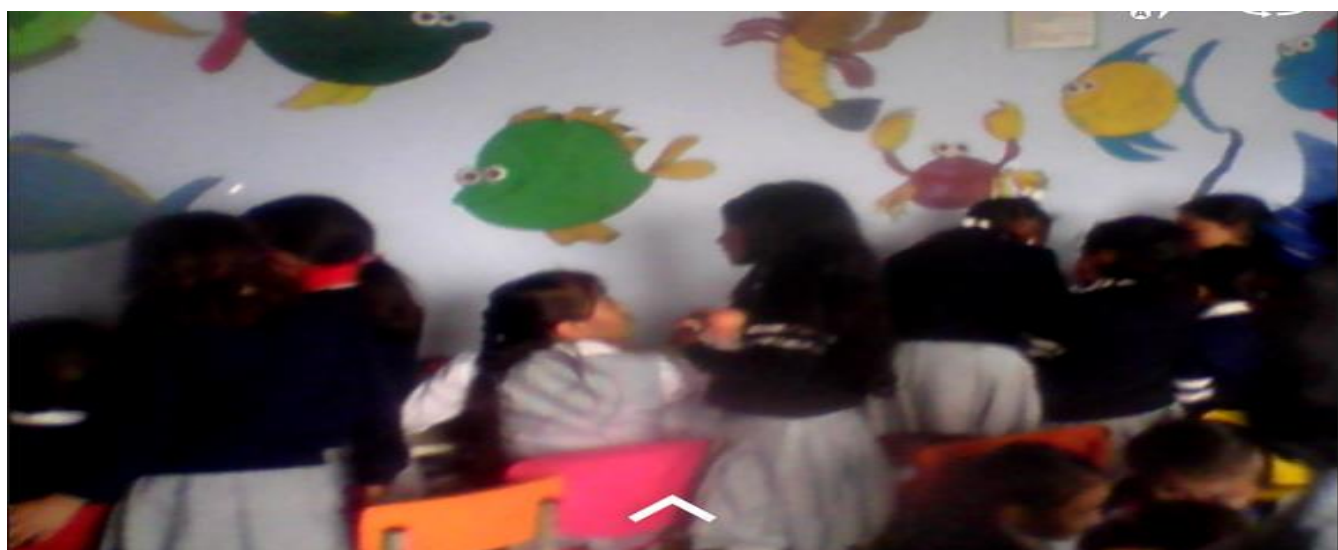


Figura 7. Evidencias fotográficas diarios de campo.

